NINTENDO Wii DS GAMECUBE GBA

NGAMER BRASIL

A REVISTA 100% NINTENDO

ANO 1 | Nº 2 | R$ 9,90 | WWW.GAMEBLOG.COM.BR

MANHUNT 2

O game mais violento da história foi banido. Mas jogamos antes...

POKéMON BATTLE REVOLUTION

Estratégias para vencer em todas as arenas do Wii

E MAIS

- Resident Evil 4: Wii Edition
- Metroid Prime 3 • Brain Age 2
- Harry Potter 5 • DK Jet Race

ISSN 1981-4488

9 771981 448006 02

THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLASS

Navegamos no melhor jogo de DS já criado e contamos tudo

EDITORA 20 Anos EUROPA

É hora de acordar!

Edifier
IF 200

Edifier IF200 I Pod Alarm Clock

Um produto para todos os tipos de I Pod,
exceto para o modelo Shuffle.
Além da caixa de som, pode ser usado
também como despertador com a função snooze.
Acorde com suas músicas favoritas e surpreenda-se.

Made for iPod

Edifier IF200 para todas as personalidades.

Representate no Brasil: Agora Digital • Tel: (11) 3228-5021 • www.edifier.com.br

NGAMER BRASIL
A REVISTA 100% NINTENDO

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Agosto/2007

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb 10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editores: Felipe Azevedo e Eduardo Trivella
Redação: Artur Palma, Flavia Gasi, Gustavo Petró, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Erick Melo e José Júnior
Assistente de Arte: Bruno Ramalho
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta edição: Daniel Lima, Matheus Bourg e Odir Brandão

Internet
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados:
Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade EUA e Canadá:
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Manka Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Mari Ehrentreich, Paula Hanne e Tamar Biffi.
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista NGAMER Brasil
é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 1981-4488). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Os artigos e reportagens localizados da NGamer UK são propriedades da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido, 2006.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

ANER www.aner.org.br
Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Salve!

O motivo para o sorrisão estampado na cara do meu Mii ali embaixo? O sucesso da primeira edição da **NGamer Brasil** – claro! Desde que a revista chegou às bancas, só li críticas positivas sobre ela. Teve gente que reclamou de alguns errinhos aqui, alguns sugeriram melhorias em algumas seções ali, mas, no geral, todo mundo que leu curtiu bastante. Precisa de motivo melhor para ficar dando risada sozinho? Eu não.

Bem, não preciso, mas tenho: a **NGamer Brasil** #2, que, na minha (mais do que suspeita) opinião, ficou muito melhor do que a primeira. Veja só: quatro páginas com informações inéditas sobre *Metroid Prime 3*; seis páginas de review de *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*; dez páginas com a nova safra de games para Wii; seis páginas de review de *Manhunt 2* (sim, conseguimos jogá-lo antes que ele fosse banido); seis páginas com estratégias infalíveis para *Pokémon Battle Revolution*; e dez páginas com o detonado completo de *Resident Evil 4: Wii Edition*. Isso sem contar as curiosidades, as matérias especiais, a seção de cartas e muito mais. Duvido que você não fique com um sorriso que nem o meu depois que terminar de ler tudo isso.

FELIPE AZEVEDO
ngamer@europanet.com.br

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: ngamer@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

ÍNDICE
O MAPA DA REVISTA

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

METROID PRIME 3: CORRUPTION

MANHUNT 2

RESIDENT EVIL 4: Wii EDITION

SUMÁRIO

CONEXÃO NGB
Seção de Cartas 06

NGEXPRESS
As Notícias que Interessam 08
Próximos Lançamentos 11

PREVIEWS
Metroid Prime 3: Corruption 12
Guitar Hero III 16
Geometry Wars: Galaxies 18
Worms: Open Warfare 2 20
Bônus 22

ESPECIAIS
Avalanche de Games 24
Já Acabou? 60

REVIEWS
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass 34
Manhunt 2 40
Resident Evil 4: Wii Edition 46
Pokémon Battle Revolution 50
Harry Potter and the Order of the Phoenix 52
DK Jet Race 53
Big Brain Academy: Wii Degree 54
Brain Age 2: More Training In Minutes A Day 55
Scarface: The World Is Yours 56
Mercury Meltdown Revolution 56
Brothers In Arms DS 57
Planet Puzzle League 57
Extra 58

WiiNTERNET
Novidades Online 64
Navegando com o DS 65

UNIVERSO NINTENDO
20 Loucuras Nintendo 66
Animal Crossing - Cidade dos Sonhos 70
Orkutendo 72
Mario e Sonic nas Olimpíadas 74
Detonado Pokémon Battle Revolution 76
Detonado Resident Evil 4: Wii Edition 82

DOWNLOAD
Lição de História 92
Velharia Tipo B 94
Tubo Retrô 94
Destaque do Mês 96
Velha Guarda 96
Listão 97

PÁGINA 98
Do Arco do Vella 98
Galeria Mii 98

MANUAL DOS REVIEWS

Na **NGamer Brasil**, assim como na edição inglesa, não analisamos jogos lançados em uma única região. Além dos games trazidos pela Latamel, a distribuidora oficial de produtos da Nintendo no Brasil, testamos versões norte-americanas, européias e japonesas. As razões para fazermos isso são bem simples: algumas vezes, jogos muito aguardados saem primeiro no Japão ou na Europa. Então, nada mais óbvio do que jogar essas versões para contar a você se realmente vale a pena esperar pelo lançamento nos
Estados Unidos ou no Brasil. Há também os casos de títulos exclusivos de uma determinada região que, dependendo da qualidade, merecem ser importados.

De qualquer forma, publicaremos outro review quando um determinado jogo já analisado sair nos EUA ou chegar oficialmente por aqui, mesmo que só para confirmar o que já havíamos dito antes. Ah, e só para não esquecer: os reviews sem o selo de região são de versões norte-americanas dos jogos.

COMO JOGAR ESSAS VERSÕES?

No caso de títulos para DS, sua única preocupação deve ser em relação à grana que vai ter de desembolsar para importá-los. O portátil, independentemente de seu país de origem, roda perfeitamente games de todas as regiões, então pode ficar tranqüilo quanto a isso.

Com o Wii, porém, a situação é um pouco mais complicada. Jogos europeus e japoneses, sejam eles normais ou de Virtual Console (saiba mais na pág. 92), só rodam em consoles da mesma região: jogos japoneses em consoles japoneses; jogos europeus em consoles europeus.

A BARREIRA DA LÍNGUA JAPONESA

Não se espante se a nota dada à versão em inglês de um determinado jogo for maior do que a da japonesa. Isso porque também levamos em conta a influência que a língua tem na experiência de jogo - quanto mais difícil avançar e se divertir por causa dos textos em japonês, menor será a nota.

OS DONOS DOS TEXTOS

Nem todos os reviews são feitos pela equipe nacional. Os que são, contêm a assinatura do autor no final, que pode ser tanto um ícone (no caso de jogos com uma ou mais páginas) quanto as iniciais do nome (em reviews de meia página ou menores). Os textos adaptados da edição inglesa, por sua vez, são indicados pelo ícone ao lado:

NGAMERUK

ENTENDA AS NOTAS

Traduzindo os números em explicações óbvias

0 a 29
HORRÍVEL
Nem cogite colocar essa bagaceira no seu console. Periga o aparelho explodir e provocar um incêndio de tão ruim que o jogo é.

30 a 49
DESCARTÁVEL
Tem mil vezes mais pontos negativos do que os positivos. Jogue por sua conta e risco, mas depois não diga que não avisamos.

50 a 69
MEIA BOCA
Não cheira nem fede. Diverte por algum tempo, mas se torna cansativo rapidamente. Talvez fique melhor na próxima versão.

70 a 84
MUITO BOM
Pode até ter alguns problemas e limitações, mas as boas opções existentes compensam. No geral, vale a grana investida.

85 ou +
OBRIGATÓRIO
As poucas falhas (se é que elas existem) são insignificantes perante o conjunto da obra. Não jogue agora e se arrependerá mais tarde

ENTENDA OS RECURSOS

Conheça o significado de cada ícone

Wii

- Indica a quantidade total de jogadores que o game suporta.
- Mostra quanto espaço da memória interna do Wii é usado para saves.
- Indica que o jogo tem funções online e a quantidade de jogadores em multiplayer.
- Indica que é possível usar o controle do GameCube ou o Classic Controller para jogar.
- Indica a existência de conexão entre o jogo e algum título para DS.

DS

- Indica a quantidade máxima de jogadores em partidas online via Nintendo Wi-Fi Connection.
- Mostra se o jogo é compatível com o DS Rumble Pak ou não
- Indica a quantidade de jogadores nas partidas multiplayer Multi-Card.
- Indica a quantidade de jogadores nas partidas multiplayer Single-Card.
- Indica que o game pode ser jogado confortavelmente por pessoas canhotas

CONEXÃO NGB

TAMBÉM CONHECIDA COMO "A SEÇÃO DE CARTAS DA NGAMER BRASIL"

FALE COM A GENTE

E-MAILS
Envie mensagens para:
ngamer@europanet.com.br

CARTAS
Envie sua carta para:
Revista NGamer Brasil
Rua M.M.D.C, 121
Butantã, São Paulo - SP
CEP: 05510-900

PRIMEIRONA

Na página 7, no quadro intitulado "Videogame Pequeno, Números Gigantescos", na quarta linha após a legenda da imagem, há um erro: *Pokémon D/P* foi lançado em novembro de 2006, não 2005. Fora isso, ótimo trabalho.

Marina Silva | Por e-mail

Pôxa, Marina... Você foi a primeira pessoa que se comunicou com a gente e foi justo pra dar uma bronca? E uma bronca injusta, diga-se de passagem. Sim, cometemos algumas gafes na primeira edição, mas essa não foi uma delas (leia o box ***PASSOU BATIDO...*** *para saber onde pisamos na bola). O que aconteceu foi que você não entendeu direito o texto da notinha: o trecho "desde seu lançamento em novembro de 2005" não diz respeito a* Pokémon D/P*, mas sim ao sistema online utilizado pelo DS, o Nintendo Wi-Fi Connection, inaugurado na ocasião indicada. Aliás, quem deveria receber um puxão de orelha é você, já que* Pokémon D/P *foi lançado em abril de 2007 nos EUA e em setembro de 2006 no Japão, e não na data que você indicou. Fora isso, ótimo e-mail.*

DO UM AO MIL

Incrível, extraordinária, fantástica, fenomenal... Não existem palavras suficientes para descrever a **NGamer Brasil**! Sou fã da Nintendo há muito tempo, tenho seus consoles (meu Wii chega no fim do ano!) e costumo comprar a revista concorrente. Quando li no **GameBlog** que seria lançada uma nova revista sobre Nintendo, fiquei alucinado, pois coleciono a **GameMaster** e a **ROX** e gosto do estilo de vocês. Vocês disseram dia 20, porém fui à banca e nada. Voltei no dia 21 e, novamente, nada. Mas na sexta-feira, dia 22, lá estava ela: brilhante e quase me chamando. Foi instantâneo, entrei na banca e comprei. Todos os elogios possíveis vieram à mente, a **NGamer Brasil** chegou para satisfazer minha fome. Adorei a revista! Sei que, hoje em dia, a internet traz as informações que queremos, mas uma revista bem-feita merece toda nossa atenção. Virei fã de imediato, colecionador e vou comprar todo mês. Aliás, estou ansioso pela número 2.

Fabio Oliveira | Rio de Janeiro/RJ

Pois pode guardar a ansiedade para a número 3 – eis aqui a edição 2 da ***NGamer Brasil*** *reluzindo em suas mãos! Obrigado pelos elogios, Fabio. Pode ter certeza de que continuaremos a nos esforçar para atender às suas expectativas e para que você seja nosso colecionador até a número 1000. Ou mais.*

SEJA BEM-VINDO

Estava em uma banca de jornal procurando por novidades Nintendo quando avistei, atrás de umas revistas, uma capa que mostrava *Pokémon* e *Mario Strikers Charged*. Peguei a revista nas mãos e vi que era uma publicação 100% Nintendo e brasileira. Fiquei tão feliz que, sem pensar, fui direto ao caixa e paguei pela edição nº1. Conforme folheava as páginas, mais feliz eu ficava. Que p#$@ revista vocês trouxeram para o público nintendista do Brasil. Cem páginas sem encheção de lingüiça! O conteúdo está fantástico, simplesmente a melhor revista sobre Nintendo que eu já vi na minha vida! E olha que fazem mais de dez

anos que eu compro revistas de games todo mês. Tudo está perfeito: a arte, as matérias, as curiosidades... nossa, nem sei o que dizer, ou melhor, escrever. Aliás, sei sim: perfeita, a revista está perfeita!

Fábio Garcia | Por e-mail

PS: Meu filho nasceu no dia 23/06/07 e se chama Gabriel. Por favor, dêem um alozinho para esse futuro nintendista lindo que vai jogar muitos jogos e ler muitas **NGamers** comigo.

*Antes de mais nada, bem-vindo ao mundo, Gabriel! Quando você aprender a ler, esperamos que esta seja a primeira coisa que seu pai coloque em suas mãos para você treinar a leitura. Vai demorar alguns anos ainda, mas quando isso acontecer, podemos até imaginar os sorrisos nos rostos de vocês dois. Continue lendo, agora em voz alta, e diga ao Fábio que ele é um cara de bom gosto e um pai-coruja (porém simpático) por ter anunciado para o Brasil inteiro o seu nascimento aqui na **NGamer Brasil**.*

AGRADECEMOS A COLABORAÇÃO

Há um bom tempo o mercado voltado a revistas especializadas em Nintendo tinha apenas uma opção. Agora, com a **NGamer Brasil**, esse mercado foi expandido. E bem expandido pela revista de ótima qualidade que vocês fizeram, com ótimas matérias, reviews, detonados, etc. Eu, como gamer há muitos anos, especialmente no mundo Nintendo, gostaria de ser colaborador de vocês, fazer algum review ou coisas relacionadas. Será um grande prazer.

Yuri Santos Felix | São Paulo/SP

*Obrigado pelo interesse, Yuri. E muitíssimo obrigado por sua força e opinião sobre nosso trabalho. Sabemos que muitos leitores gostariam de entrar para o jornalismo de games e fazer parte de nossa redação. Porém, no momento, estamos com a equipe completa e não temos vagas. Mas sempre é bom ficar de olho no **GameBlog** (www.gameblog.com.br). Quando surgir uma oportunidade, comunicaremos a todos pelo site. Nosso mais novo integrante, o Artur Palma – apelidado carinhosamente de Slime, aquela gosma azul da série* Dragon Quest *– entrou para a equipe dessa maneira.*

TEM COISA ESTRANHA DEBAIXO DESSE GUARDA-CHUVA

Escrevo para elogiar o excelente trabalho apresentado na **NGamer Brasil** nº1. A revista ficou ótima, tanto a diagramação quanto as matérias. Vocês me deixaram bastante empolgado com esse lançamento. A linguagem apresentada realmente atinge o público-alvo, sem enrolação. E os redatores, tanto os brasileiros quanto os da edição original, mostraram-se imparciais em suas avaliações. Um ótimo exemplo de profissionalismo em minha opinião.
Os reviews ficaram excelentes, bem como as demais seções, com destaque para a seção "Download".
Mas como nem tudo é perfeito, houve alguns erros de digitação e uma pequena confusão no preview de *Resident Evil: The Umbrella Chronicles*. Pequenas mancadas que, no final, não atrapalharam o excelente resultado.

Edgard C. Gama Junior | Rio de Janeiro/RJ

Não tem jeito. Confundir nome de mulher sempre dá encrenca. Ainda mais quando você faz isso na presença de uma multidão de fãs. Nosso amigo carioca Edgard até que pegou leve, mas teve cara querendo cortar nossas cabeças para jogar aos dobermans virulentos de Raccoon City por conta dessa vacilada. Daqui pra frente, vamos tratar as mulheres – principalmente as de Resident Evil *– com o cuidado e a atenção que elas merecem.*

PERLAS E DIAMATES

A revista está muito boa e as dicas também. Estou escrevendo não só para parabenizar, mas sim para saber se vocês têm ou conhecem uma versão de *Pokémon* que se chama PERLA, se esse jogo já foi detonado ou se vocês têm alguma dica dele, pois comprei e não consigo jogar.

Fabrício J.V. | Por e-mail

*Será que você comprou um jogo pirata ou trocou algumas letras de lugar? Pode ser a explicação mais simples: você não leu direito a **GNamer Sabril** e, por isso, não viu as 81 páginas de detonado dedicadas a* Pokémon Diamond/Pearl. *Hummm, não é exatamente isso, mas se você trocar algumas letras e números de lugar, vai entender o recado.*

FEIO NA FOTO

A **NGamer Brasil** está muito boa, mas ao ver as imagens fiquei horrorizado. A qualidade está muito baixa, parece que os gráficos do Wii e do DS são ruins. Gostaria que vocês da redação explicassem o motivo disso.

Ian Rocha Fernandes | Por e-mail

As imagens apresentam disparidade de qualidade pois são originárias de fontes diferentes. Algumas são fornecidas pelas produtoras, outras são adquiridas na internet e há também as que são conseguidas com placas de captura. Em determinados momentos, precisamos aumentar o tamanho delas para uma melhor visualização do leitor. Dependendo da imagem, a resolução não agüenta. Dito isso, prometemos tomar ainda mais cuidado nas próximas edições.

PASSOU BATIDO...

Seres humanos erram. Mas os robôs da redação da **NGamer Brasil** não têm desculpa. Quando isso acontece, a ração de óleo lubrificante é cortada pela metade e somos obrigados a pedir desculpas aos leitores com um box de erratas. Além de alguns erros de digitação espalhados pela revista ("traduzinho"?!?), algumas outras mancadas aconteceram.

Palavras ocultas: na página 35, o final correto do primeiro parágrafo da terceira coluna é "...mas apesar do ótimo trabalho feito, logo em seguida teve seu contrato cancelado pela Nintendo, que, nesse momento, provou nem sempre fazer as escolhas certas"; e no box "Dúvidas Freqüentes" da página 59, a última frase da resposta da primeira pergunta é na verdade "...tenha em mente que, em jogos que não suportam essa resolução...".

Criatividade até na hora de errar: "Criatidade" não dá, né... Na página 98, o subtítulo correto é "Porque nossa criatividade para criar nomes de seção também tem limites".

A mulher errada: no preview de *Resident Evil: The Umbrella Chronicles*, chamamos Rebecca Chambers de Jill em uma legenda na página 19. Além de quase levarmos um rolo de macarrão na cabeça, ainda teve gente que falou que nós não somos gamers de verdade. Sem exagero, né moçada! Quem nunca trocou o nome de alguém é porque já virou zumbi!

CAÇADA IMPLACÁVEL

Como o game mais sangrento de todos os tempos se tornou o primeiro título de Wii rejeitado pela censura britânica

O pessoal da BBFC reza para não encontrar com o protagonista do jogo

Um pouco depois de nossos colegas gringos testarem com exclusividade mundial o game *Manhunt 2*, a BBFC (órgão britânico que determina a censura de filmes, DVDs e games) acabou com a festa ao se recusar a expedir um certificado para o game e banindo-o do Reino Unido.

Com decisões parecidas tomadas em vários países europeus e uma classificação "Adults Only" (somente para adultos) nos Estados Unidos – o que significa que a Nintendo não vai licenciar o game para Wii –, parece que apenas algumas pessoas fora da Rockstar, os censores e nossa equipe serão os únicos a ver *Manhunt 2* em toda a sua glória sanguinolenta no Wii.

A Rockstar apelou da sentença, então, no momento em que você estiver lendo isso, a decisão pode ter sido derrubada ou, o que é mais provável, o game ter sido rejeitado mais uma vez. As opções da Rockstar então seriam arquivar *Manhunt 2* de uma vez ou arriscar perder mais dinheiro e tentar passar pelo processo de certificação.

As regras do jogo

E como *Manhunt 2* se tornou o primeiro game a enfrentar tal destino desde *Carmageddon*, em 1997?

Com toda a indignação que essa rejeição causou entre os gamers ansiosos por testar o jogo, o veredicto da BBFC certamente não é uma decisão arbitrária tomada por alguns velhos da instituição.

Sue Clark, da BBFC, explica o processo envolvido: "A empresa nos fornece códigos e um roteiro completo do jogo. No caso de *Manhunt 2*, tínhamos meia dúzia de examinadores, todos eles experientes jogadores de videogame, que jogaram as versões de PS2 e Wii do começo ao fim. Também tínhamos um 'walkthrough' completo em vídeo feito pela Rockstar. Além disso, qualquer empresa que mande um game para avaliação deve fornecer uma lista com potenciais problemas, pois nem sempre temos tempo disponível para jogar na totalidade um game de cem horas ou mais. Se qualquer problema que não foi trazido ao nosso conhecimento durante esse trabalho aparecer mais tarde, o certificado, que já havia sido expedido, terá que ser revogado no ato."

Você ainda vai jogar esse game no Wii?

Essa é uma pergunta difícil de responder. Vemos três (remotas) possibilidades para isso: 1) com o apelo da Rockstar, o jogo pode ser analisado por uma junta formada por diferentes pessoas, de mente mais aberta, que liberem *Manhunt 2* para o grande público; 2) a Rockstar pode fazer poucas alterações no jogo, como aconteceu com *Carmageddon*, no qual os pedestres que eram atropelados foram trocados por zumbis; e 3) a Nintendo pode repensar sua política de não publicar games com o selo "Adults Only" e o problema acabaria de uma vez por todas.

Em nossa humilde opinião, essa terceira solução tem 0,1% de chance de acontecer, então, se você quer muito jogar esse game, o jeito é começar a torcer para uma das outras duas rolarem. Se nada disso acontecer, você ainda pode conferir o review de *Manhunt 2* na página 40.

Lamb mata com requintes de crueldade. Mas só faz isso com gente ruim

NINTENDO DOMINA O JAPÃO

Outras empresas brigam pelas migalhas

Durante aproximadamente um ano, o DS Lite vem detonando todos os outros sistemas no ranking de vendas do Japão. E desde o lançamento do Wii, o mais novo console da empresa assumiu o segundo lugar e de lá não mais saiu. Juntos, os dois sistemas abocanharam mais de 75% das vendas de hardware e mais de 80% das vendas de software computadas no mês de junho.

Mais de 271 mil japoneses compraram o Wii no mês citado, e a revista de games *Famitsu* afirma que a relação software/hardware do console é a maior desde 1996. *The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass*, de DS, também chegou quebrando tudo, vendendo mais de 288 mil cópias nos dois primeiros dias de lançamento e conseguindo o segundo lugar nas vendas de junho, atrás apenas de *Medicara*, jogo de treinamento visual para DS e também da Nintendo. Aliás, a empresa é líder disparada e absoluta no Japão, com 21 títulos entre os 50 mais vendidos.

Depois do DS Lite e do Wii, o PSP foi o terceiro sistema mais vendido no mês de junho, com uma fatia de 11% do mercado. O PlayStation 3 ficou com 4% e o Xbox 360 com 1,7% e um game entre os 50 mais vendidos: *Eternal Sonata*.

Faltou pouco para o novo jogo de Link alcançar o primeiro lugar nas vendas

A Nintendo atropela a concorrência nas vendas de hardware e software

Sucesso assim não é visto na indústria desde o ano de 1996

O bom e velho *Cruis´n USA* tem mais uma chance

DUPLINHA DA MIDWAY

Lembra disso?

O lendário *Cruis'n USA* ganhou fama nos arcades por ter sido projetado pelo pioneiro Eugene Jarvis e por ter uma versão meia boca para N64. Depois de cinco anos pensando que a franquia estava morta, a Midway nos surpreende dizendo que ela vai renascer no Wii, provavelmente com um game nos moldes de *Excite Truck*.

Também pela Midway, será lançado *Game Party*, uma coleção de vários minigames do tipo que se encontram em máquinas de fliperama de botecos chiques.

DIFERENTE SEMBLANTE

Compre mais uma vez

Será que o DS vai ganhar mais uma versão de hardware? A boataria no Japão indica que um novo modelo está a caminho. Dizem que ele está sendo projetado em resposta aos comentários de pessoas com visão debilitada que têm dificuldades para ler textos no DS. Será, então, basicamente o mesmo DS Lite, mas com uma tela maior e mais nítida.

Se é pra melhorar, por que não? Só não cobrem uma fortuna!

CÂMERA PARA O DS

E vem com jogo para treinar caretas

Os caras da Intelligent Systems não dormem em serviço

Otana No DS Kao Training, ou apenas *Face Training* na versão ocidental, é outro jogo esquisitaço do DS que será lançado em breve. Ele está sendo divulgado como um exercício de "facening", uma técnica que visa exercitar os músculos do rosto com propósitos de rejuvenescimento, e tem a especialista japonesa do assunto, Fumiko Inudo, por trás do projeto.

Desenvolvido pela Intelligent Systems (da série *Paper Mario*), o game virá com uma câmera especial para o DS que, provavelmente, terá outras futuras utilizações.

NAS ASAS DA SAUDADE

Boatos indicam retorno de jogos famosos

Será possível? Uma versão para Wii de *Pilotwings*? A loja norte-americana Gamestop lista o game em seu inventário online como um lançamento para dezembro deste ano. Desejo puro ou genuíno vazamento de informação?

Detalhe: quando terminar *Metroid Prime 3*, a Retro Studios supostamente irá ressuscitar *Kid Icarus*. Provas definitivas desses projetos não existem, mas se você considerar que Pit, o herói de *Kid Icarus* está voltando à ativa no novo *Smash Bros.*, então a história faz sentido.

A turma de *Pilotwings* pode abrir as asas no Wii

MICROSOFT COMPRA PARTE DA NINTENDO

Mas é apenas um terreno

Com a mudança de escritórios, a Nintendo resolveu se livrar de boa parte de sua área

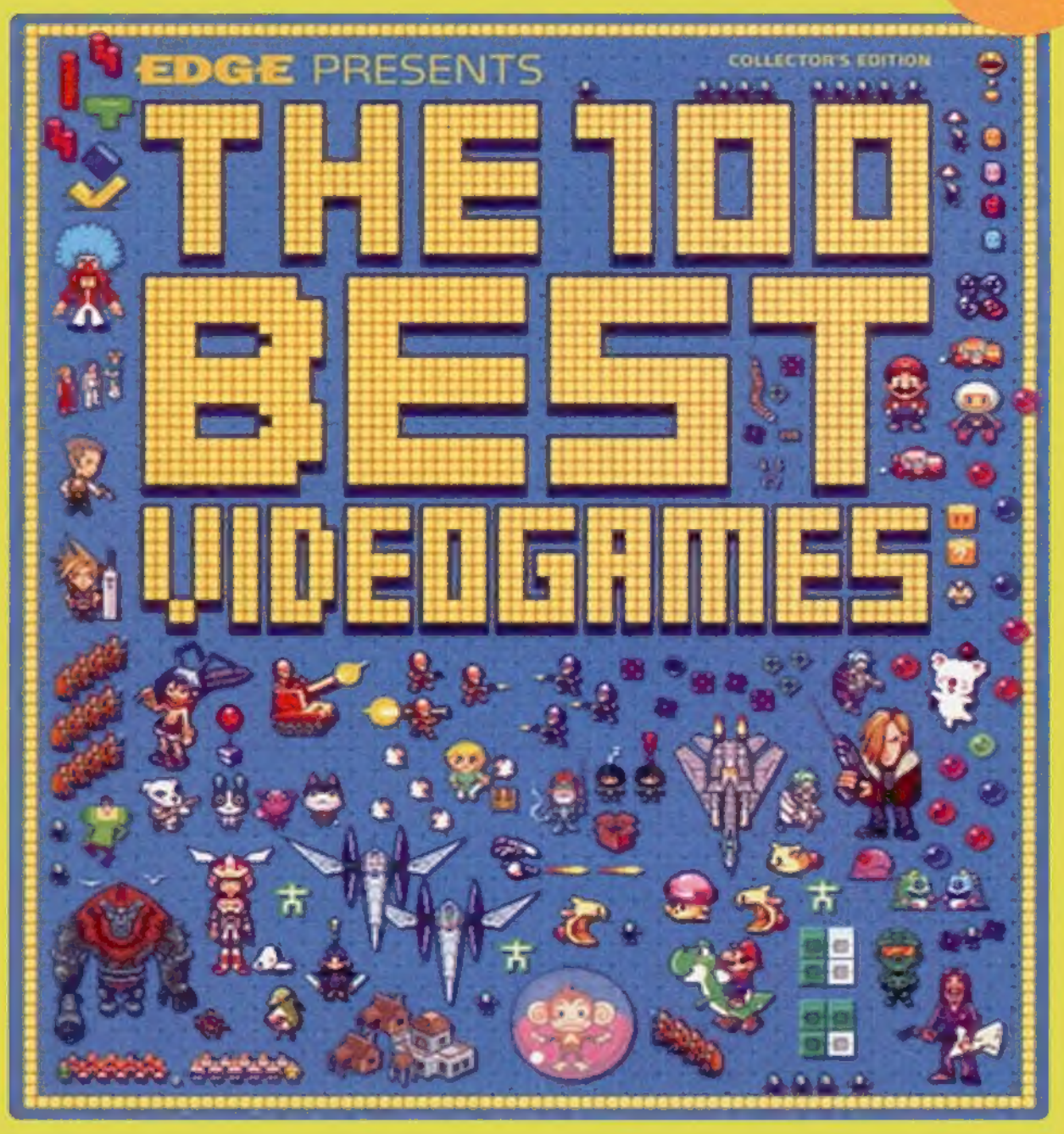
Bill Gates comprou uma nova limusine e não encontra vaga para estacionar o trambolho quando chega para trabalhar. Tá, é mentira. Mas o fato é que Nintendo entrou em acordo com a Microsoft para a venda de 28 acres de terreno em seu lote de Redmond, Washington. O valor da barganha não foi divulgado, mas uma imobiliária da cidade diz que o terreno está avaliado em US$ 23 milhões. A Microsoft diz que a área será usada futuramente em novas instalações da empresa. Nesse meio tempo, o velho Bill não vai ter mais problemas para estacionar seus carrinhos.

O MELHOR GAME DO MUNDO

Nem precisa ser bidu pra adivinhar qual é

Esta é capa da edição especial da *Edge* com os melhores games da história

A renomada publicação inglesa *Edge* elegeu, com a ajuda de seus leitores, o melhor game da história: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Milhares de votos foram computados para centenas de games candidatos, escolhidos depois de incontáveis horas de deliberação por parte dos integrantes da equipe da *Edge*. *Ocarina* já tem quase dez anos nas costas e, em termos gráficos, nem se compara a modernos títulos do PS3 ou do X360; o que indica, mais do que nunca, que jogabilidade e enredo são fatores muito mais importantes do que belos gráficos. Confira a lista com os dez melhores games da *Edge* e veja se você concorda com eles.



1- The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)

2- Resident Evil 4 (GC, Wii, PC, PS2)

3- Super Mario 64 (N64)

4- Half-Life 2 (PC, Xbox)

5- Super Mario World (SNES)

6- The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES)

7- Halo: Combat Evolved (Xbox, PC)

8- Final Fantasy XII (PlayStation 2)

9- Tetris (Game Boy, NES, PC)

10- Super Metroid (SNES)

LANÇAMENTOS

JULHO / AGOSTO

DS

EUA

07/24
- Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle
- Fullmetal Alchemist: Trading Card Game
- Glory Days 2
- The Settlers
- Ultimate Puzzle Games: Sudoku Edition

07/30
- Bratz Ponyz
- Picross DS

07/31
- 7 Wonders
- Super Collapse 3

08/06
- Worms: Open Warfare 2

08/07
- Deal or No Deal
- Mega Man Star Force: Dragon
- Mega Man Star Force: Leo

08/14
- Heroes of Mana
- High School Musical: Makin' the Cut
- Luminous Arc
- Madden NFL 08
- Rune Factory: Fantasy Harvest Moon

08/15
- ATV / Monster Truck Mayhem

08/20
- Brain Age 2: More Training in Minutes a Day
- Flipper Critters

08/21
- LifeSigns: Surgical Unit

EUROPA

07/27
- Pokémon Diamond
- Pokemon Pearl
- Power Play Pool

08/03
- Surf's Up

08/10
- Powershot Pinball Constructor

08/14
- Madden NFL 08

JAPÃO

07/26
- Anan Kanshuu Onna DikaraKinkyuu Up! DS
- Atsumare! Power Pro Kun no DS Koushien
- Biz Taiken DS Series: Kigyoudou Inshoku
- Hello Kitty no Oshare Party Sanrio Character Zukan DS
- Ichido wa Yonde de Okitai Nihon Bungaku 100-Sen
- Idol Janshi Suchi-Pai 3
- Mame Goma: Honobo no Nikki
- Mimi de Unou o Kitaeru DS: Chou-Nouryoku
- Shikaku Kentei DS
- Simple DS Series Vol.18: The Soukouki KiheiGun Ground
- Simple DS Series Vol.19: Yareba de Kiru! The Micro Step - Gijutsu de Oboeru Eitango
- Taiko no Tatsujin DS
- Taka Reet Ura Mahjong Retsuden: Mukoubushi
- Tomodachi Tsukurou! Mahou no Koukan Nikki

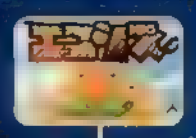
07/27
- Subarashiki Kono Sekai: It's a Wonderful World

08/02
- Harry Potter to Fushichou no Kishidan
- Konchuu Wars
- Remy no Oishii Restaurant

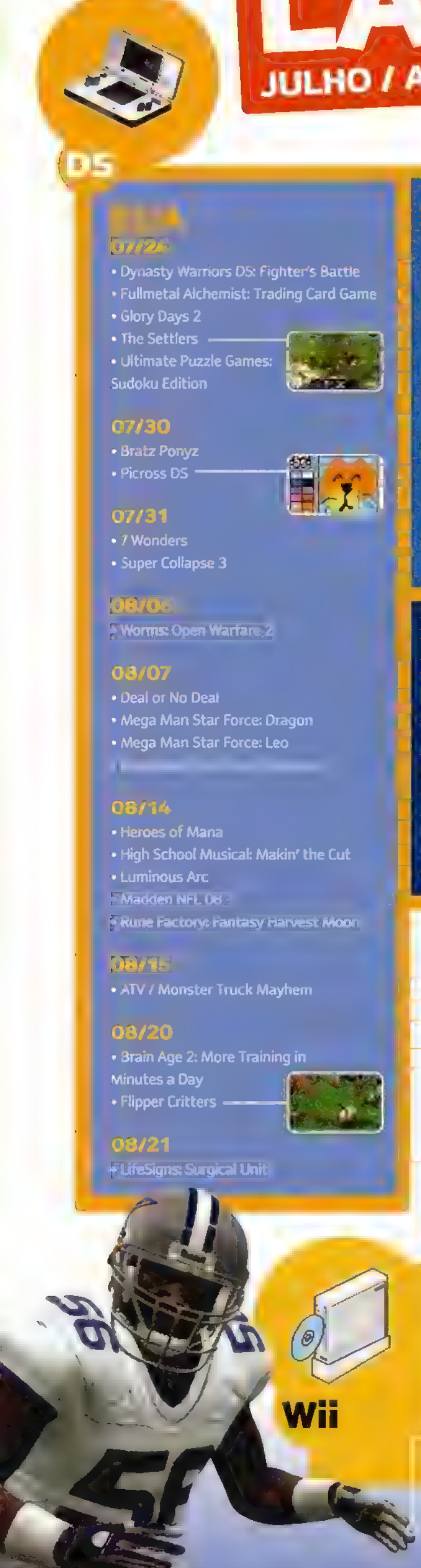
- Slide Adventure: Mag Kid
- Toshokan DS
- Meisaku & Suiri & Kaidan & Bungaku
- Wi-Fi Taiou: Gensen Table Game DS
- Zettai Onkan Master

08/09
- 1500DS Spirits Vol. 1: Majong
- 1500DS Spirits Vol. 2: Shogi
- 1500DS Spirits Vol. 3: Block Kuzushi
- 1500DS Spirits Vol. 4: Reversi
- 1500DS Spirits Vol. 5: Hanafuda
- Donkey Kong: Jungle Climber
- Eijukugo Target 1000 DS
- Eitango Target 1900 DS II
- I Love Dolphin
- It's tehodoki! Hannya Shinkyou Nyuumon
- Itsuwari no Rinbukyoku
- Machi no Pet-Ya-San DS
- Minagara Oreru DS Origami
- SD Gundam G Generation: Cross Drive
- Simple 1500 Series Vol. 20: The Senkan
- Wantame Uranai Channel
- Yu-Gi-Oh Duel Monsters GX Card Almanac

08/16
- Onsei Kanjou Sokuteiki: Kokoro Scan



08/23
- Bikkuriman Daijiten
- Ecobs
- Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates
- Hayate no Gotoku! Boku ga Romeo de Romeo ga Boku de
- Mainichi Suteki! Hello Kitty no Life Kit
- Saketakumi DS



Wii

EUA

07/24
- Alien Syndrome

07/30
- Guilty Gear XX Accent Core
- Mario Strikers Charged

07/31
- Pool Party

08/01
- Escape from Bug Island

08/14
- High School Musical: Sing It!
- Madden NFL 08

08/20
- Mercury Meltdown Revolution

08/27
- Carnival Games
- Metroid Prime 3: Corruption

EUROPA

07/20
- King of Clubs
- Transformers: The Game

08/03
- Surf's Up

08/10
- Impossible Mission
- Trauma Centre: Second Opinion

08/14
- Madden NFL 08

JAPÃO

07/26
- Dewy's Adventure: Suishou Dewy no Daibouken!!
- Guilty Gear XX Accent Core
- Jigsaw Puzzle: Kyou no Wanko
- Kidou Senshi Gundam: MS Sensen 0079
- Mario Party 8
- Puyo Puyo!

08/02
- Forever Blue
- Harry Potter to Fushichou no Kishidan
- Remy no Oishii Restaurant
- Shin Chuuka Taisen: Michael to Meimei no Bouken

08/09
- Shariuu * Takoron

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NINTENDO DESENVOLVIMENTO RETRO STUDIOS LANÇAMENTO AGOSTO

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Novidades exclusivas daquele que pode ser o melhor *Metroid* de todos os tempos

Para os mais experientes em *Prime*, um aviso: nunca um subtítulo de um game foi tão apropriado. Enquanto Samus enfrenta um Phazon infeccioso (uma parada mutagênica azulada e muito perigosa), nós vemos a fórmula consagrada de Prime se corrompendo junto com ele.

Famosos por sua atmosfera de solidão, os *Primes* anteriores se orgulhavam de colocar Samus em ambientes hostis sem nenhum amigo por perto. Para alguns, a simples inclusão de estátuas falantes em *Prime 2* representou uma profanação do santuário do gamer solitário. Más notícias para essas pessoas: *Corruption* está se transformando em um populoso épico de proporções estelares.

Fazendo a social

Ao iniciar a seqüência de abertura em uma nave da Galactic Federation, a organização que paga pelos serviços de Samus, tínhamos certeza de que seríamos vítimas de um bizarro fenômeno de transmutação. Semelhante a incontáveis aberturas de FPSs (*Half-Life* e *Doom*, só pra citar dois), ela apresenta a normalidade de um ambiente tecnológico rompida por circunstâncias inesperadas. Antes de a confusão começar (o ataque à nave mostrado no evento de lançamento do Wii), você já estará andando por um ambiente mais sociável. Em se

SAMUS PODE COMEÇAR A SUAR FRIO COM A IDÉIA DE TER ALGUM CONTATO HUMANO DEPOIS DE TANTO TEMPO SOZINHA

• Ridley não é mole: você precisa detonar o bico enquanto desvia dos lasers e ainda tomar cuidado com as garras

• Dentro dessa armadura está Ghor, um cara bom para se ter por perto. Só não o deixe entrar em contato com Phazon

tratando de *Metroid*, isso é mais incomum do que se possa imaginar.

Soldados o cumprimentam. Outros ganham um brilho nos olhos, entusiasmados por encontrarem sua caçadora de recompensas favorita. Samus, por outro lado, pode começar a suar frio com a idéia de ter algum contato humano depois de tanto tempo sozinha.

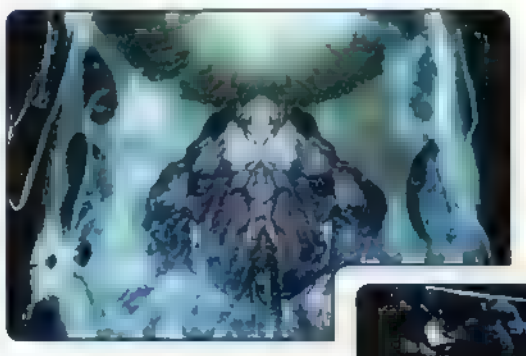
Esse momento de tranqüilidade permite que você se banhe na beleza do esquema de controle, a mais inteligente e coesa configuração de um FPS de Wii até agora. Ela se vira no momento exato em que você quer que ela vire, igualando a precisão do mouse/teclado no controle do Wii. Quando descobrir como a velocidade da mira permite que você equilibre caixotes no ar com tiros rápidos, é bem capaz de você pisar no controle do GameCube até esmigalhá-lo.

As implicações disso são enormes. Se o jogador pode dar tiros mais precisos, o jogo pode ter inimigos que seriam implacáveis para alguém com alavancas analógicas. A Retro Studios pode jogar 50 inimigos em sua direção em vez de apenas três, e inimigos com escudos não ficam mais calmamente sentados com placas dizendo "atire em mim". Quando eles revelam suas fraquezas, isso acontece apenas por um breve segundo. Parece impossível? Não é, graças aos controles. As "interações manuais" também são perfeitas. Manipular trancas de portas, girá-las e trancá-las de novo são atividades brilhantemente executadas por um firme mapeamento de controle. O Wii Remote pode ser um bastão branco na sua mão, mas também pode ser o braço de Samus. E eles ainda fizeram mais. Certas portas agora precisam de códigos para abrir e eles são digitados com o dedo de Samus pelo cursor. Bater em teclados ou apertar botões dentro da nave é divertido,

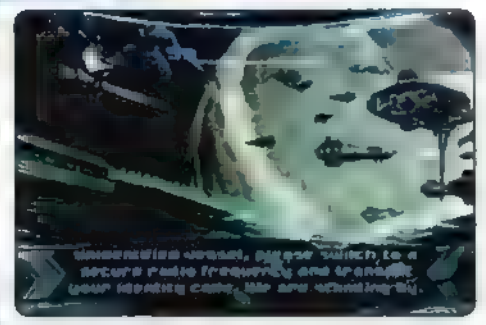
MAMÃE GANSO

Uma história clássica para um jogo clássico

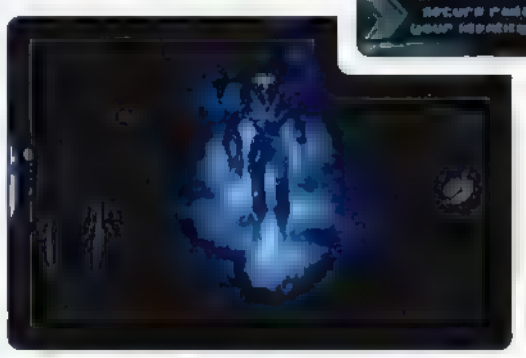
Pobre Galactic Federation. As Aurora Units, seus poderosos supercomputadores, estão infectados com Phazon. Por isso, eles contratam quatro caçadores de recompensa, incluindo Samus, para reiniciar os sistemas. Nem é preciso dizer que tudo dá errado e é Samus quem deve consertar tudo.



• Pode até parecer banal, mas é legal ver Samus conhecendo novas pessoas. Mesmo se "pessoas" quer dizer um bio-computador



• Olha só que frota mais linda. Pena que aqueles Space Pirates estão sempre querendo destruí-la



• E quem é essa? Ah, é Dark Samus, a face humana (ou humanóide) do Phazon, responsável pela corrupção de Samus. Pode esperar um confronto épico entre as duas

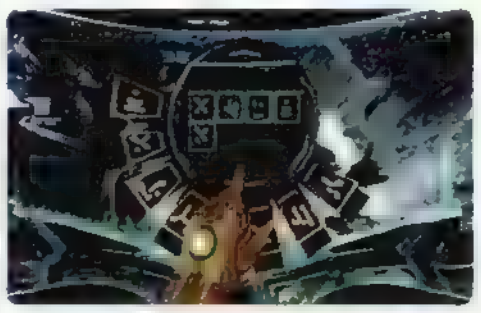
LUXO NO ESPAÇO

Para cruzar a galáxia, nada melhor que uma nave bem equipada

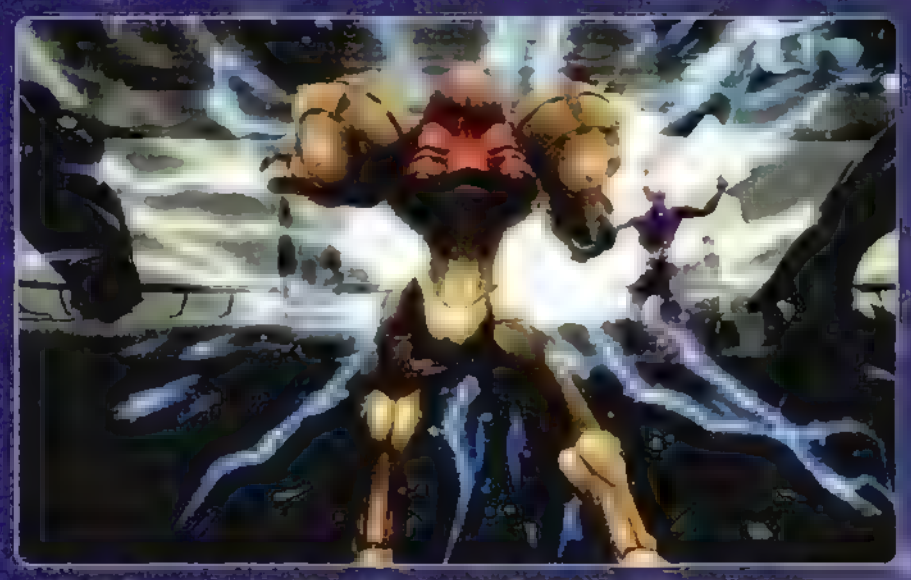
Entre na nave de Samus e você terá uma variedade de opções: você pode escolher um destino, medir o nível de corrupção por Phazon que a pobrezinha da Samus está enfrentando ou simplesmente apertar botões para abrir e fechar escudos. Existem alguns botões escurecidos, por isso nós achamos que o armamento tem participação nisso.

META A MÃO
Se há uma sensação mais satisfatória do que deslocar o Wii Remote para frente para acionar o manche, nós não sabemos qual é. Isso se chama imersão!

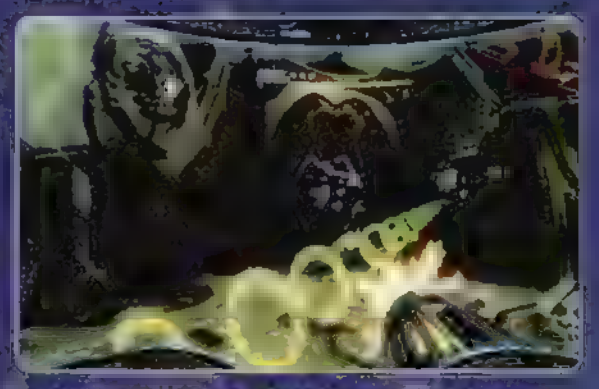
VISOR ESPERTO
O visor de comando revela pontos de aterrissagem para a nave. Com fases gigantescas, esses pontos temporários de gravação e recarregamento de munição são muito úteis no game.



RADIO GA-GA
Um lance legal é digitar códigos e freqüências de rádio nos vários teclados da nave. Só não tem lugar para colocar o copo.



» Trabalhe em conjunto com os caçadores no começo e você saberá o que está enfrentando quando os caminhos se separarem



» Atire nos robôs de lata para vê-los se desfazendo peça por peça. Coisa linda

apesar de que a aparição do dedo é restrita a momentos contextuais, o que significa que não é possível enfiar o dedo nos olhos dos inimigos. Pena.

Atravessando o Phazon

O ataque inicial à nave e a subseqüente manutenção do gerador do planeta Norian – uma fantástica seqüência com quatro caçadores de recompensa tentando impedir que uma enorme coluna de Phazon se esborrache na superfície – compõem mais um filme de abertura estendido do que "game" propriamente dito. Entretanto, até esses pedaços contêm partes para as quais nós não vemos a hora de retornar e explorar depois que tivermos as armas corretas. Uma viagem a Skytown revela o *Prime* que tanto conhecemos e adoramos.

Saltar por plataformas aéreas mostra que o melhor sistema de pulo já concebido para um FPS não se perdeu durante o caminho para o Wii, eliminando qualquer dúvida em relação à integridade de *Corruption* por parte dos mentalmente travados. Skytown é uma rede de templos aéreos construída pelos Chozo que traz todas as escaladas que desejávamos durante as longas fases de abertura com foco em exploração de corredores.

Balance o Nunchuk para agarrar uma corda com o gancho e você fará uma viagem de montanha-russa pelas plataformas. Abaixo de você, exuberantes nuvens cor de rosa fundem-se com grandes tempestades elétricas cujos raios brilhantes harmonizam com a taxa de quadros sempre constante.

Os interiores de Skytown revelam os visuais mais estupendos do Wii até agora. Murais ornamentados se estendem pelas paredes e mecanismos criados pelos Chozo – enormes engrenagens com um quê de [illegible]smo egípcio – ganham vida conforme você coloca a mão em controles brilhantes. Você não está sozinho. Exércitos de limpadores mecanizados vagam tirando o pó para seus mestres que já se foram há tempos. Escanear essas criaturas revela bancos de dados ocultos (o fluxo de dados escaneáveis não foi sacrificado em favor de um jogo mais falante).

Infelizmente, o escaneamento é um dos aspectos mais esquisitos do controle. Segurar o botão - (menos) traz o menu do visor, e o cursor cuida de seleção. Ter que mirar repetidas vezes para efetuar as trocas parece bem mais chato do que dar um simples toque em um botão. Será que eles não podiam ter mapeado os visores para o direcional digital, que atualmente é utilizado apenas para um lança-mísseis?

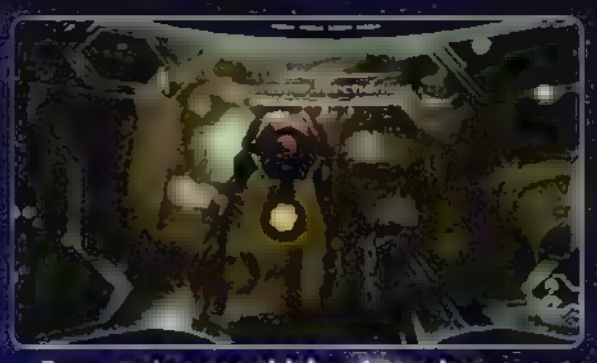
Entre os habitantes de Skytown,

você encontrará novos inimigos: os tinbots, robôs altos e magros que parecem ter saído de algum filme de ficção científica da metade do século 20. Demolir tinbots peça por peça é muito fácil até que os upgrades deles entram em cena: tinbots voadores e invisíveis capazes de reconstruir os parceiros destruídos.

Enganchando-se com o chefe

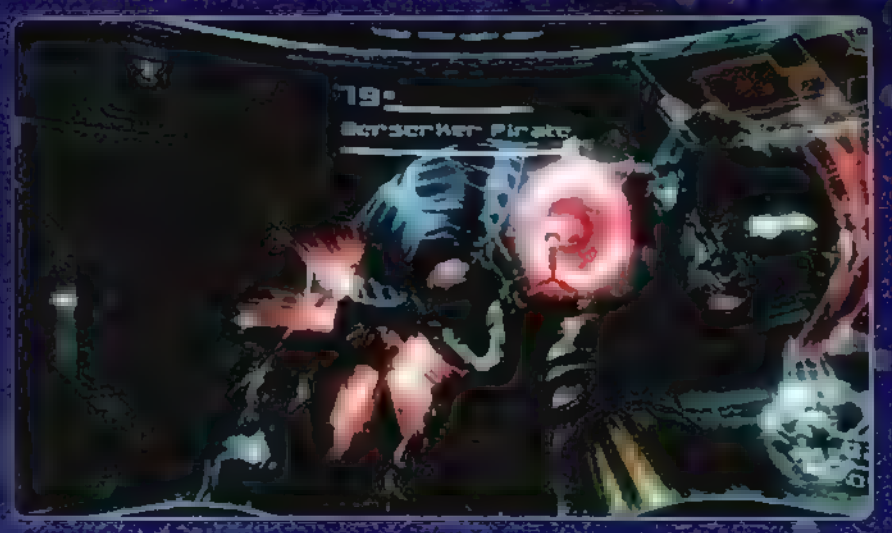
No tempo que jogamos, vimos três chefes. Revelando os pontos fracos após uma mistura de ataques e esquivas – e, no caso de um Mecanóide Defensivo, um puxão no olho com o grapple beam –, eles são os testes de paciência que esperamos de um jogo *Metroid*. Eles estão mais folgados do que antes: Ridley tenta te engolir na forma de morph ball antes de vocês iniciarem a incrível queda livre pelo túnel que já vimos em vários trailers (é tão bom de jogar quanto de assistir). Prova de que a Retro não está brincando em serviço. Os combates com os chefes, no entanto, revelam uma leve falha da mira. Talvez nós estivéssemos com um Nunchuk defeituoso, mas a mira controlada com o botão Z parecia se desfazer sempre que nos virávamos bruscamente. Diferente dos *Primes* de GC, em *Corruption* a mira trava a sua direção, e não sua arma, em relação aos inimigos. O raciocínio por trás disso é legal: manter o senso de direção enquanto atira em alvos múltiplos. Mas ficar de costas para um chefe por causa de uma falha de mira é complicado.

Algumas pequenas reclamações permanecem. Muito se falou sobre os ataques com o grapple beam, mas na prática é apenas uma balançada no Nunchuk que é sensível ao contexto. Se o game quiser que você use o gancho, você tem que usar. O mesmo vale para o visor de controle da nave. Atualmente, ele chama a nave de Samus para locais temporários de gravação. Deve haver uma função mais específica mais à frente no game, mas teremos que esperar para ver. Tirando essas rabugices, está difícil conter nossa empolgação. Se isso é corrupção, quem é que quer ser honesto?



Para matar esse bicho, é preciso destruir suas antenas e arrancar seu olho

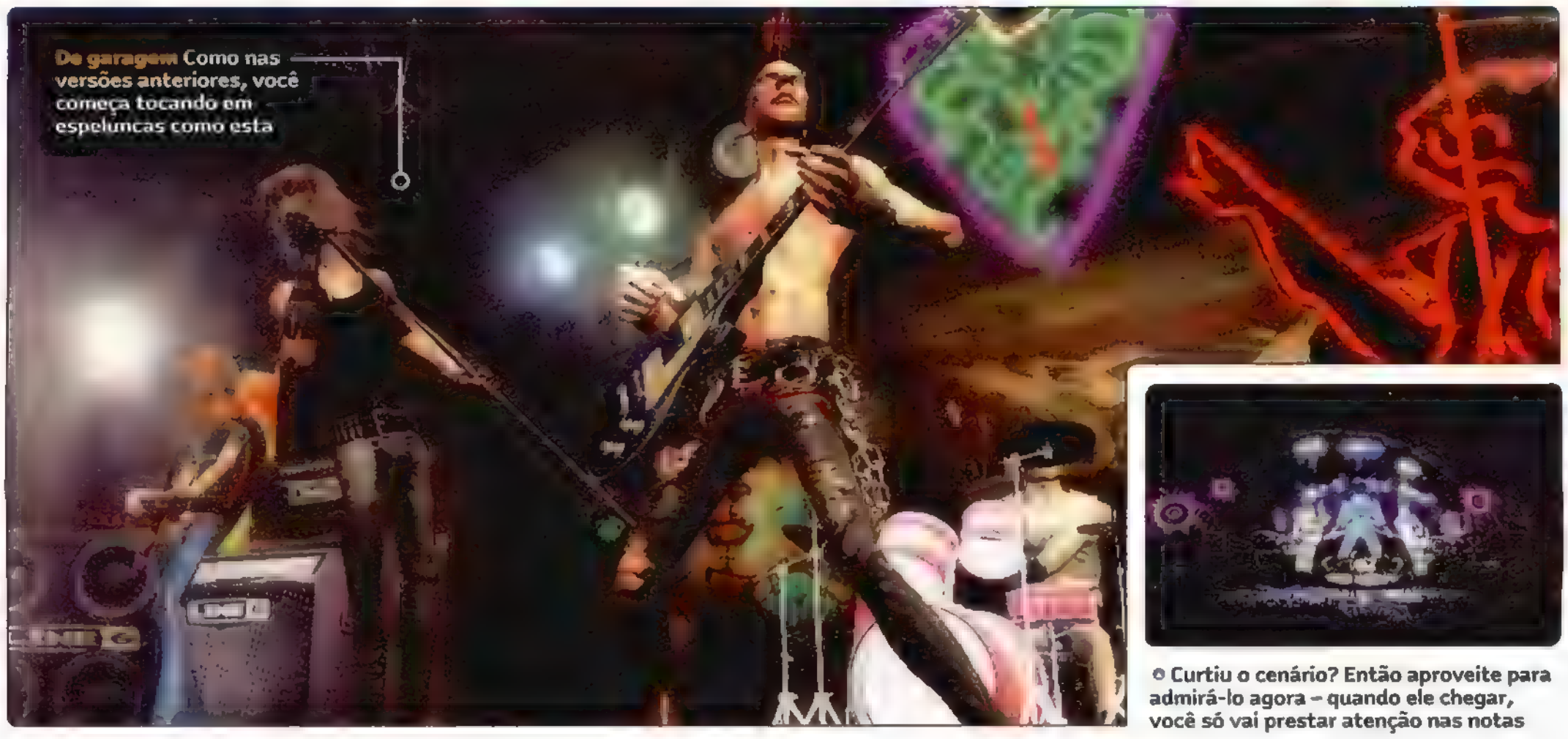
Com um pouco de imaginação, parece que Samus está regendo uma orquestra



Chefes podem ser escaneados para revelar dicas de pontos fracos

Se você escanear TUDO em MP3, resolverá questões dos *Primes* 1 e 2

ENORMES ENGRENAGENS COM UM QUÊ DE MISTICISMO EGÍPCIO GANHAM VIDA – VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO



O Curtiu o cenário? Então aproveite para admirá-lo agora – quando ele chegar, você só vai prestar atenção nas notas

PLATAFORMA Wii **PRODUÇÃO** ACTIVISION **DESENVOLVIMENTO** NEVERSFOT ENT. **LANÇAMENTO** 2007

GUITAR HERO III

Invadimos o backstage e trocamos uma idéia com o produtor antes do início do novo show

Você pode até não gostar tanto de rock como nós gostamos, mas temos certeza absoluta de que ficou mais excitado que um grupo inteiro de tietes quando a Actvision divulgou que o Wii também ganharia uma versão de *Guitar Hero III*.

Com uma trilha sonora matadora (veja box ROCK PURO) e um controle-guitarra sem fio, a terceira versão da série promete fazer de você não apenas um herói, mas um Deus do rock. Como você já deve saber, a guitarra que acompanha o jogo é baseada no modelo Les Paul, da Gibson. O que você ainda não sabe, porém, é que, especificamente na versão de Wii, o Remote pode ser encaixado na base da guitarra e utilizar as funções características do console.

Trocamos algumas palavras com o produtor Ted Lange para conhecer mais alguns detalhes do jogo e saber o que ele acha do Wii.

O jogo faz uso das diferentes funções do Wii Remote?
Como o controle conta com um acelerômetro interno, decidimos usá-lo para ativar o especial Star Power.

Vocês gostariam de criar conteúdo exclusivo para download no Wii?
Se fosse possível, adoraríamos criar conteúdo para o Wii. Os jogos de Virtual Console fazem um tremendo sucesso no console e eu tenho certeza de que o mesmo aconteceria se pudéssemos disponibilizar músicas extras para *Guitar Hero III*.

Como vocês escolheram as músicas para o jogo?
Escutamos músicas de muitas bandas e ficamos de olho nas sugestões que os fãs enviam para nós ou publicam nos fóruns dedicados ao game. Antes de tentar licenciar, nos certificamos para que as músicas sejam boas no que diz respeito a dificuldade e variedade. Feito isso, o jeito é esperar uma resposta das gravadoras. Depois que conseguimos permissão para usá-las, selecionamos as melhores e criamos mais uma daquelas trilhas sonoras animais que vocês já conhecem.

Se pudesse tocar como um guitarrista famoso, quem escolheria?
Hendrix, definitivamente. Aquele cara era um gênio. Ele não tocava guitarra; ele próprio era a guitarra.

O Judy Nails. Com um nome como este, é claro que ela não usa palheta para tocar

ROCK PURO

Há mais versões originais desta vez – os asteriscos indicam quais são elas

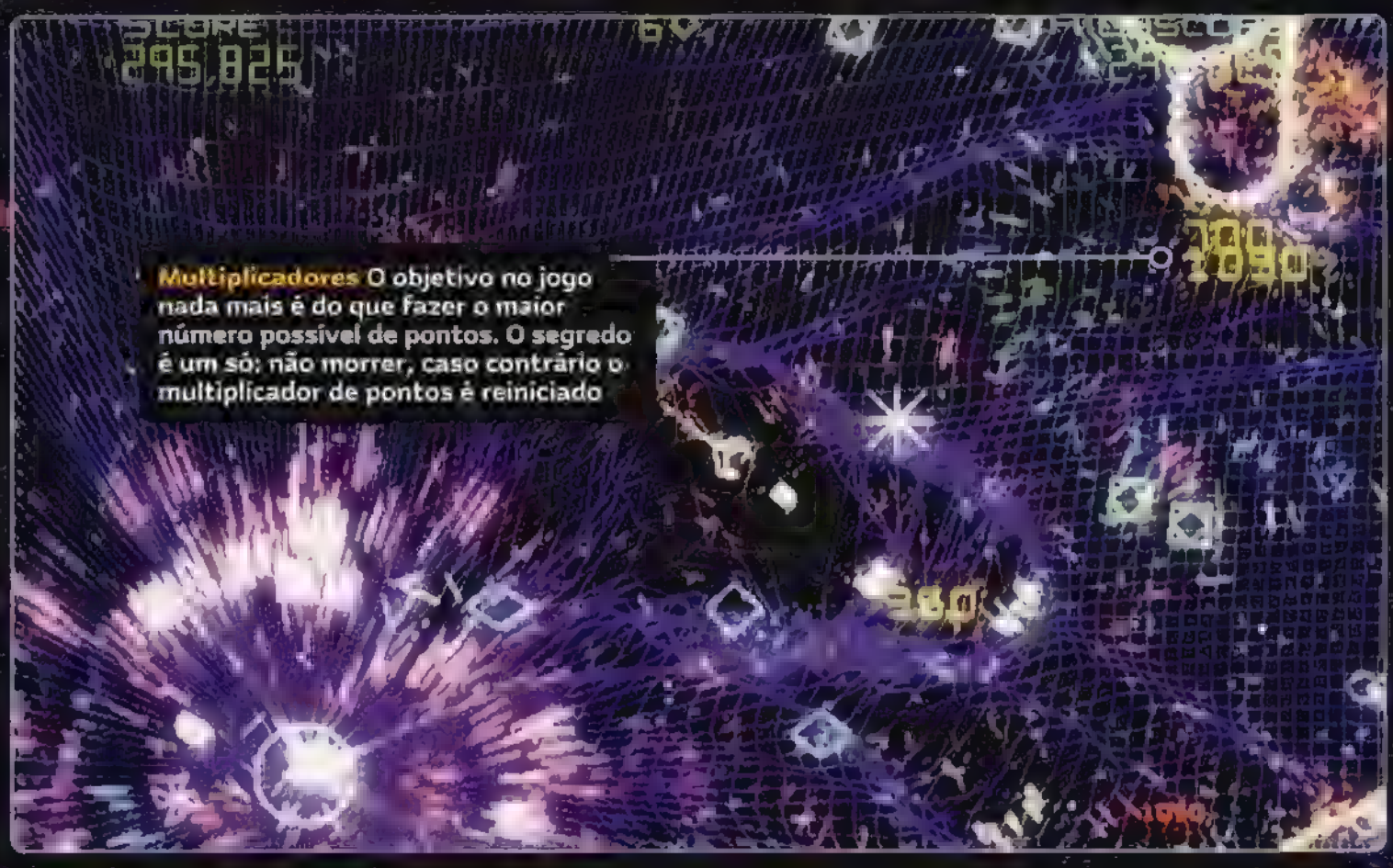
Alice Cooper - School's Out
Beastie Boys - Sabotage*
Foghat - Slowride
Heart - Barracuda
Kiss - Rock N Roll All Nite
Living Colour - Cult of Personality*
Muse - Knights Of Cydonia*
Pearl Jam - Evenflow*
Priestess - Lay Down*
Rolling Stones - Paint It Black*
Smashing Pumpkins - Cherub Rock*
Tenacious D - The Metal*
Weezer - My Name Is Jonas*

Não importa a plataforma.
Se rodar jogo, a gente detona!

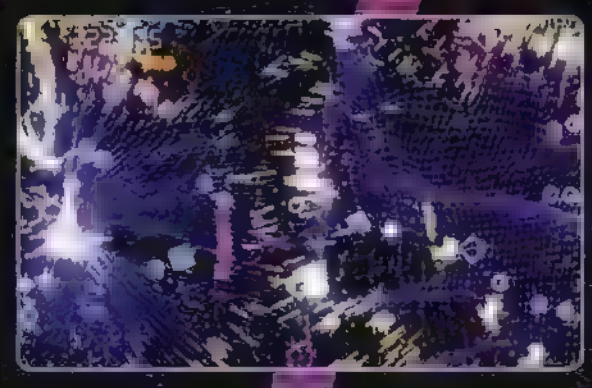
EDITORA EUROPA

Já nas bancas!

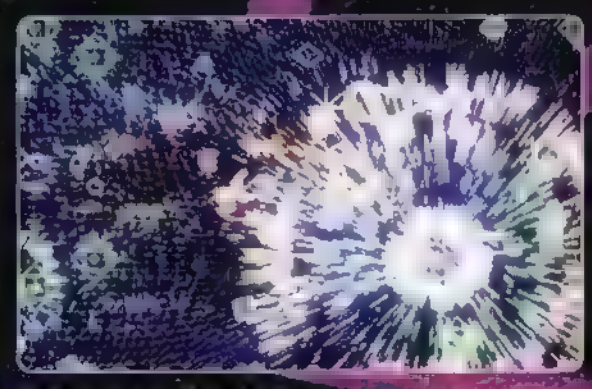
Se preferir, compre pelo telefone 0800 55 76 67 ou no site www.gameblog.com.br



Multiplicadores O objetivo no jogo nada mais é do que fazer o maior número possível de pontos. O segredo é um só: não morrer, caso contrário o multiplicador de pontos é reiniciado



• Quando um buraco negro explode, bolas azuis surgem e vêm na sua direção



• Quem precisa de fogos de artifício, quando se pode jogar *Geometry Wars*?

GEOMETRY WARS GALAXIES

PLATAFORMAS Wii/DS **PRODUÇÃO** VIVENDI **DESENVOLVIMENTO** KUJU ENT. **LANÇAMENTO** 2º SEMESTRE

O jogo mais famoso da Xbox Live Arcade ganha versões para Wii e DS. Conversamos com o produtor e arrancamos algumas informações exclusivas

Se você tem bom senso, deve concordar que a franquia *Halo*, exclusiva dos consoles da Microsoft, é ótima. Por isso mesmo, ficamos bastante empolgados quando surgiu aquele papo de que uma versão da série havia sido criada para DS. Infelizmente, o projeto foi cancelado, acabando com as nossas esperanças de algum dia ver Master Chief e Samus Aran lado a lado em um crossover para Wii.

Mas se *Halo* não vem para o "lado N da força", *Geometry Wars*, o game mais popular da Xbox Live Arcade, vem. E o melhor: em dose dupla (para Wii e DS) e com uma série de melhorias em relação à versão original, como armas e inimigos inéditos, e um modo multiplayer para duas pessoas. Nunca ouviu falar do jogo antes? Segue explicação: em uma arena fechada e cada vez mais abarrotada de inimigos, o objetivo é manter sua nave intacta o maior tempo possível, usando uma alavanca analógica para movê-la e a outra para direcionar disparos – bom, pelo menos é assim no Xbox 360. Existem vários tipos diferentes de inimigos, todos com comportamentos específicos: alguns avançam em direção à nave assim que surgem na tela, outros desviam dos seus disparos, e assim por diante.

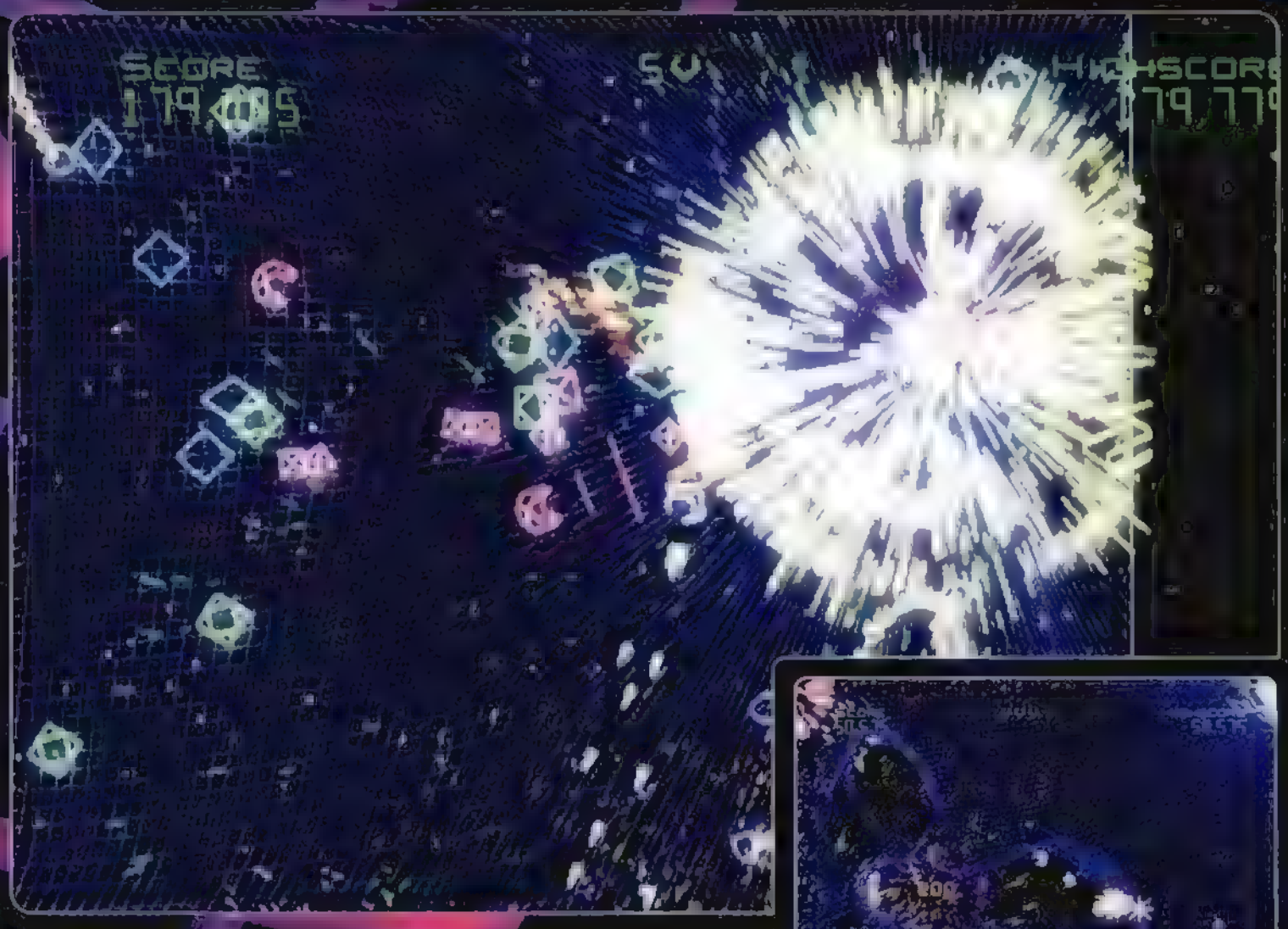
Apesar de simples, o visual é a característica que mais chama a atenção no jogo. O espetáculo visual fica mais intenso conforme a quantidade de inimigos na tela aumenta. O clímax rola quando você ativa um buraco negro, que suga os inimigos mais próximos para dentro dele e, em seguida, explode em um verdadeiro show pirotécnico.

Segundo o produtor Roger Carpenter, o jogo cai como uma luva nos consoles da Nintendo. Confira a conversa que tivemos com ele e saiba por que você vai querer jogar *Galaxies*.

COMO O SUBTÍTULO SUGERE, ESTA VERSÃO É ENORME SE COMPARADA ÀS ANTERIORES

Por que lançar *Geometry Wars* no Wii e no DS?

Roger: Sentimos que a dinâmica de jogo simples e divertida da série era perfeita para as atuais plataformas da Nintendo. Ambas apresentam métodos de controle diferentes, mas tão intuitivos quanto o esquema que criamos para o Xbox 360 – o que significa que foi possível manter intacta a relação controle/jogabilidade, uma das principais características do jogo. Outra razão para lançarmos o game nas duas plataformas e não apenas em uma é que, usando a conexão entre eles, o jogador pode iniciar uma partida no portátil e depois transferir o progresso para o Wii e dar continuidade ao jogo em casa.



Como os controles funcionam no Wii?
Roger: O jogo contará com diversas configurações diferentes de controle, mas a principal faz uso do Wii Remote para atirar e o analógico do Nunchuk para movimentar a nave.

Quais são as novas armas desta versão?
Roger: Ainda é cedo para revelá-las, mas posso dizer que as novas armas são apenas uma pequena fração das mudanças previstas para esta versão de *Geometry Wars*.

O jogador pode escolher quais armas vai usar ou elas são equipadas automaticamente?
Roger: Todas as armas são equipadas automaticamente.

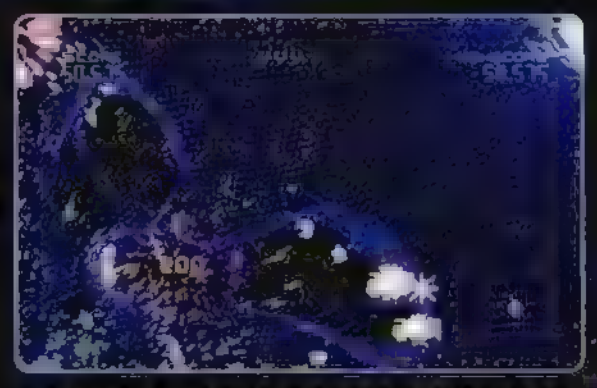
A dificuldade será tão absurda quanto na versão de Xbox 360?
Roger: As partidas serão igualmente intensas, mas os jogadores vão perceber que a jogabilidade está muito mais acessível. Tenho certeza de que veremos pontuações insanas nas tabelas online.

Como funciona a conexão entre o Wii e o DS?
Roger: Não posso dar detalhes sobre isso ainda, só dizer que você terá surpresas ao conectar as duas versões.

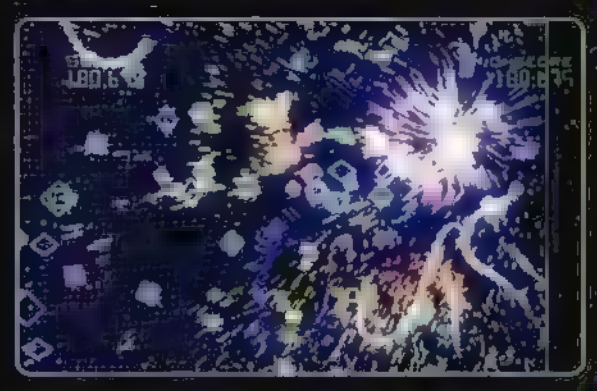
E quanto ao multiplayer? Ele funciona da mesma forma nas duas versões?
Roger: Não. No Wii, dois jogadores disputam na mesma tela. No DS as partidas rolam por meio de conexão sem fio.

Existirão estágios diferentes ou os inimigos continuam aparecendo na mesma tela de sempre?
Roger: Os jogadores vão ter de esperar um pouco mais para entender o que isso significa, mas, teoricamente, existirão estágios diferentes sim. Como o subtítulo sugere, esta versão é enorme se comparada às anteriores.

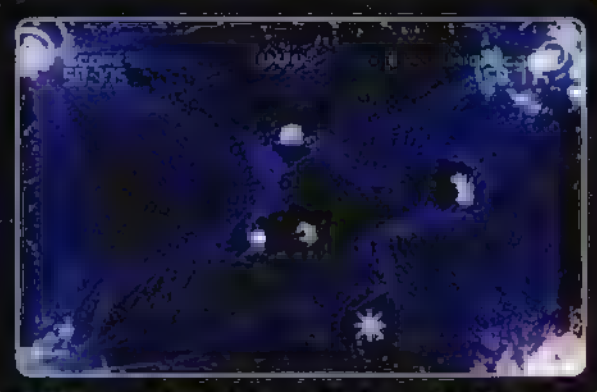
As novas versões rodam tão bem quanto à do Xbox 360?
Roger: No Wii, o jogo roda a 60 quadros por segundo, que é o máximo possível. No DS, ele também roda muito bem.



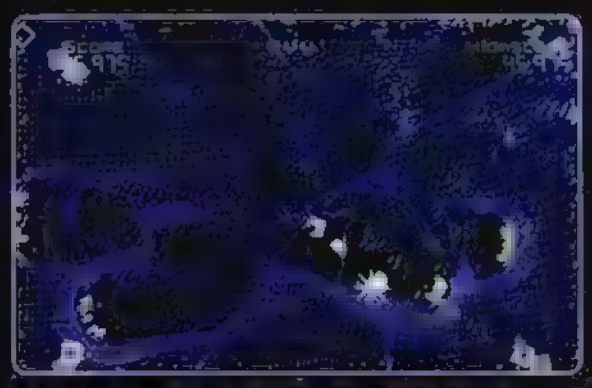
• A grade azul no fundo sofre distorções conforme a nave se move pela tela ou dispara contra os inimigos



• As minhocas brancas no lado direito da imagem só são eliminadas quando você acerta a cabeça delas



• Demore demais para "alimentar" os buracos negros que ficam nos cantos da tela e você estará em maus lençóis

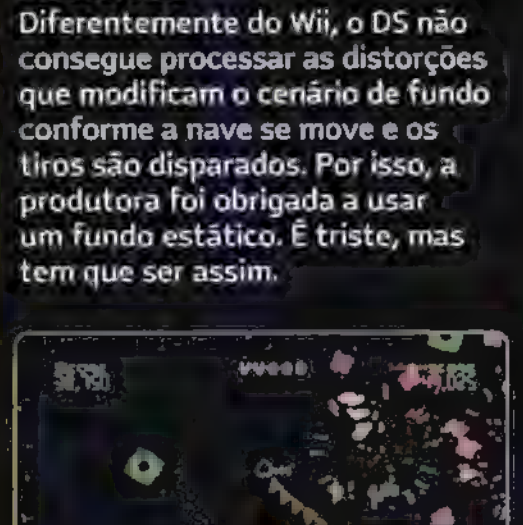


• Nada – nem o uso do Wii Remote – é capaz de nos convencer de que o game será mais fácil do que no Xbox 360

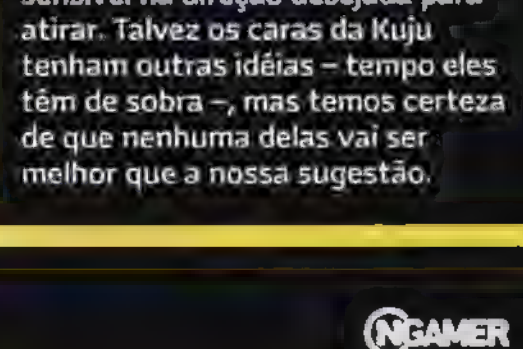
GEOMETRIA PORTÁTIL

Conheça um pouco mais da versão para DS de *Geometry Wars: Galaxies*

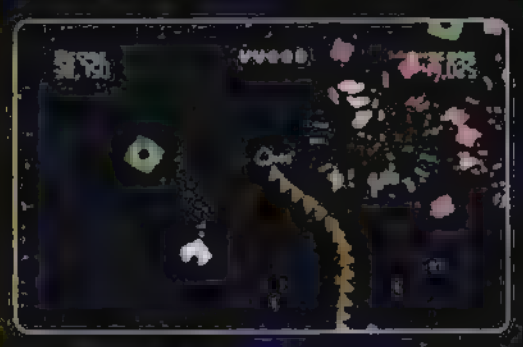
A não ser que você ainda jogue *Gradius Advance* (GBA) no DS, não há muitas opções de bons títulos do gênero para o portátil de duas telas atualmente. Se *GW: Galaxies* provar ser tão simples e intuitivo quanto às "versões maiores", no entanto, essa história pode mudar.



FRENÉTICO
Apesar de o DS não ter o mesmo poderio gráfico de um console de mesa, a ação na versão portátil do jogo é bastante intensa. Pela imagem dá para perceber que várias coisas acontecem ao mesmo tempo na tela.



ESTÁTICO
Diferentemente do Wii, o DS não consegue processar as distorções que modificam o cenário de fundo conforme a nave se move e os tiros são disparados. Por isso, a produtora foi obrigada a usar um fundo estático. É triste, mas tem que ser assim.



CONTROLE
O sistema de controle mais óbvio no DS seria usar o direcional para mover a nave e tocar a tela sensível na direção desejada para atirar. Talvez os caras da Kuju tenham outras idéias – tempo eles têm de sobra –, mas temos certeza de que nenhuma delas vai ser melhor que a nossa sugestão.

Cometer erros como o que está prestes a acontecer aqui é fatal. Pense bem antes de usar armas deste calibre

Ao destruir os cenários, você consegue ver animações 3D ao fundo. Nesse caso, aparece um navio que dispara canhões

PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** THQ **DESENVOLVIMENTO** TEAM 17 **LANÇAMENTO** AGOSTO

WORMS OPEN WARFARE 2

Mais armas, multiplayer online e – claro! – minhocas voando pra tudo quanto é lado

Recentemente, nossos parceiros da NGamer inglesa tiveram a chance de visitar a sede da produtora Team 17 para testar a versão para DS de *Worms: Open Warfare 2*. O novo jogo tem suporte a partidas multiplayer online e promete ser o mais completo da série, que já existe há 12 anos. Confira o que eles descobriram.

Guerras mundiais

A temática desta versão são as várias guerras que aconteceram ao longo da história, o que significa que os antigos cenários cheios de pirulitos e doces coloridos deram lugar a campos de batalha com tanques, navios bombardeiros e aviões de caça. Cada cenário conta com três eventos que acontecem em intervalos aleatórios de tempo e duram cerca de quatro de turnos. Os que tivemos a chance de presenciar durante o teste foram um bombardeio realizado por um avião que não aparece na tela; nuvens de fumaça que cobrem grandes áreas do cenário, deixando os jogadores às escuras; e terremotos que chacoalham todo o cenário e derrubam todas minhocas mal posicionadas no mar.

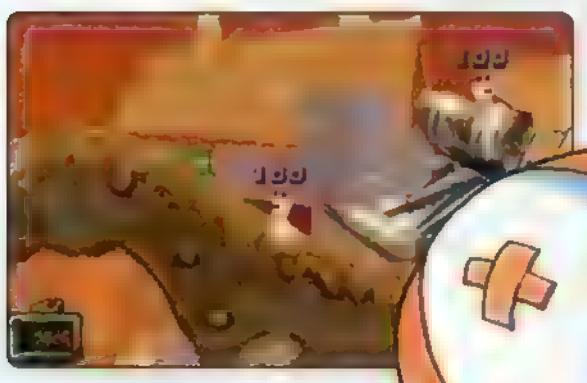
Um dos destaques é a possibilidade de personalizar praticamente tudo no jogo. Dá para criar e modificar chapéus, vozes, bandeiras de time e até mesmo cenários inteiros. Uma vez finalizados, é possível transferi-los via online para as pessoas da sua lista de amigos – em outras palavras: será necessário trocas de Friend Code.

A engine do novo game é baseada na da versão *Worms Armageddon*, considerada até hoje pelos fãs da série como a mais desafiante de todas, portanto não espere partidas tão fáceis quanto às do primeiro *Open Warfare*. Considerando isso, a ótima física – capaz de gerar reações em cadeia por todo o cenário – e uma enorme variedade de armas novas, não temos dúvidas de que as batalhas online serão extremamente viciantes.

Dois bons exemplos de armas inéditas são o Bunker Buster e o

A satisfação está em ver as minhocas voando depois de serem bombardeadas

Para atingir minhocas mais distantes, são necessárias algumas tentativas. É isso que faz o game ser tão estratégico



Os ventos só atrapalham quando você usa a bazuca

Buffalo of Lies, que servem para penetrar nos esconderijos subterrâneos e encurralar minhocas que não têm culhões (se é que elas realmente têm) para se expor no campo de batalha. Apesar de o bom e velho taco de beisebol ter ficado de fora, a gama de armamentos disponíveis é bem vasta. E você tem liberdade total para desativar ou limitar o uso das que achar descartáveis.

Novidades

A quantidade de modos de jogo também é considerável. No Fort, os dois times ficam exatamente na mesma posição, só que cada um em um lado diferente do cenário. É possível usar estágios criados pelo próprio jogador ou comprados com os pontos adquiridos completando desafios específicos, resolvendo quebra-cabeças e progredindo na campanha principal.

O modo Race, por outro lado, consiste em chegar ao fim de um labirinto no menor tempo possível.

Por fim, existem os minigames destraváveis, que, como fica claro, é a parte do jogo na qual o pessoal da Team 17 pôde deixar a criatividade fluir para fazer uso dos recursos do DS. Em um deles, seu objetivo é tocar na tela sensível para criar explosões a fim de guiar uma minhoca até um túnel; em outro, tem de desenhar pequenos pedaços de cenário para suavizar a queda de minhocas lançadas no ar por explosões de minas terrestres – lembra um pouco *Yoshi's Touch & Go*.

Sem contar os minigames, *Open Warfare 2* é um game sem firulas: apenas o direcional e os botões são usados; a jogabilidade é a mesma de sempre; e existem dezenas de armas bacanas e modos de jogo. Haverá suporte para partidas multiplayer em Multi-Card e Single-Card e, segundo os produtores, a versão final "rodará a 30 frames por segundo". N

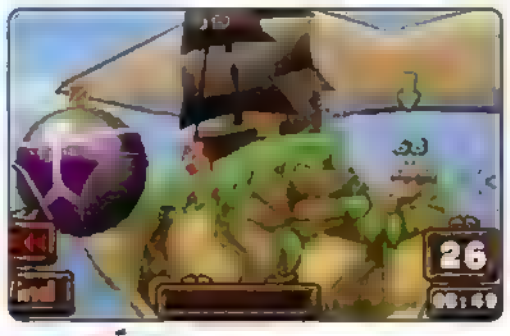
SUPRIMENTOS DE GUERRA

Algumas das novidades de *Open Warfare 2* para você ficar na expectativa

ELECTROMAGNET
Atrai ou repele objetos metálicos. Use-o como escudo em suas minhocas e como chamariz nas do adversário.

LIGHTNING
Agora, minhocas mortas não saem da partida automaticamente. Com este item, é possível revivê-las com 40 pontos de energia.

BOOMERANG
A primeira arma de longo alcance reutilizável da série – desde que você consiga pegá-la quando ela estiver retornando.



OBSTÁCULOS
Às vezes, no lugar de caixas com itens, novos obstáculos caem do céu. Como esta bola gigante que veste cueca, por exemplo.

BÔNUS!
MINI PREVIEWS

THE WILD WEST

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO AGOSTO

Apesar de o tema (faroeste) e de o sistema de jogo serem os mesmos, *The Wild West* não é uma nova versão do clássico *Gun.Smoke*. E não é só porque existem cenários em 3D, mas também pela aparição de robôs gigantes em fases mais avançadas. Definitivamente, os criadores *De Volta para o Futuro III* eram visionários.

TAIKO DRUM MASTER

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JULHO (JP)

Tocar na tela sensível com a stylus não vai passar a mesma sensação de espancar um taiko (tambor japonês) com baquetas gigantescas, mas com um modo multiplayer para quatro pessoas e a música tema de *Super Mario Bros.* na trilha sonora, quem se importa com isso?

BÔNUS!
Novidades demais, páginas de menos

MARSH: MYSTERIOUS LIVING THING THAT EATS ENGLISH

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUN/07 (JP)

Aprenda a traduzir frases de japonês para inglês e faça a criatura branca que aparece nas imagens engordar feito um porco.

GUILTY GEAR XX ACCENT CORE

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO JULHO (JP)

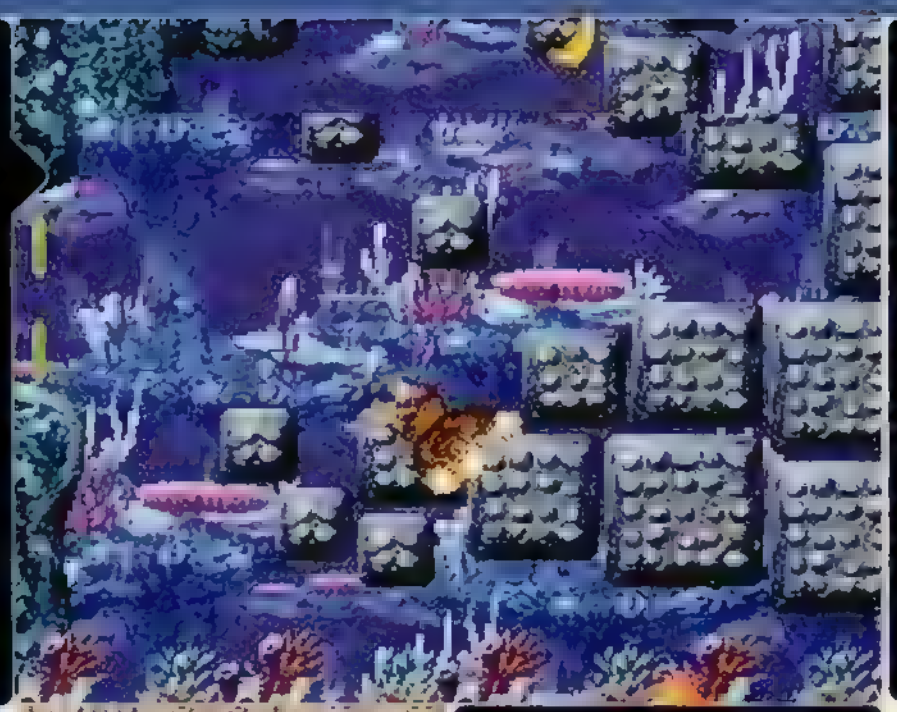
Antes de *XX Accent Core* (a milésima revisão da versão *XX*) ser anunciado oficialmente para o Wii, achávamos que as chances de isso realmente acontecer eram as mesmas de o Grêmio vencer o Boca Juniors de 4 a 0 no segundo jogo da final da Libertadores – ou seja, nenhuma. Hah!

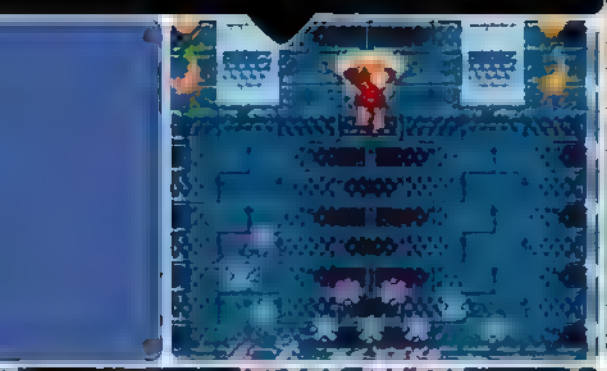
BÔNUS!
MINI PREVIEWS

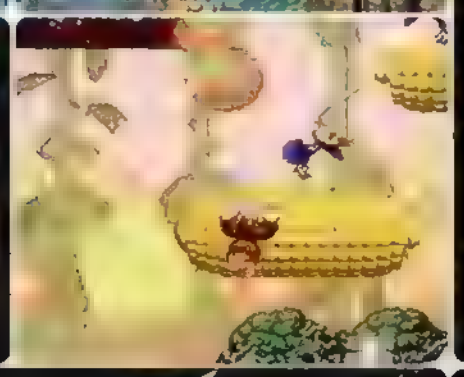
DK JUNGLE CLIMBER

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO SETEMBRO

Ainda estamos tentando entender como a Nintendo deixou uma second-party (a Paon, no caso) criar um game de DS que não faz uso da tela sensível do portátil. Pelo menos o visual é melhor que o da versão para GBA e as duas telas permitem enxergar uma área bem maior das fases.







BOOGIE

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO AGOSTO

Toda a sua malemolência colocada à prova quando você é obrigado a usar o Nunchuk (para mover os personagens e controlar suas expressões faciais), o Wii Remote (para realizar passos de dança) e o microfone (precisa explicar?) que acompanha o pacote. Tudo ao mesmo tempo. Capaz de rolar review na próxima edição.

ARCHIME-DS

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JULHO (JP)

Pelo o que deu para entender até agora, *Archime-DS* é uma espécie de Imagem & Ação (clássico brinquedo de tabuleiro) portátil: uma pergunta surge na tela e os jogadores tentam acertar a resposta da forma mais criativa por meio de desenhos. O visual é tosco, mas o jogo parece ser bem divertido.

LOONEY TUNES ACME ARSENAL

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO OUTUBRO

Um cientista louco se cansa das piadas de Pernalonga e cia., cria um apagador gigante e volta ao passado para apagar os ancestrais dos personagens. Você salva o dia usando o Wii Remote para fazer o Taz girar freneticamente.

VISUAL TRAINING

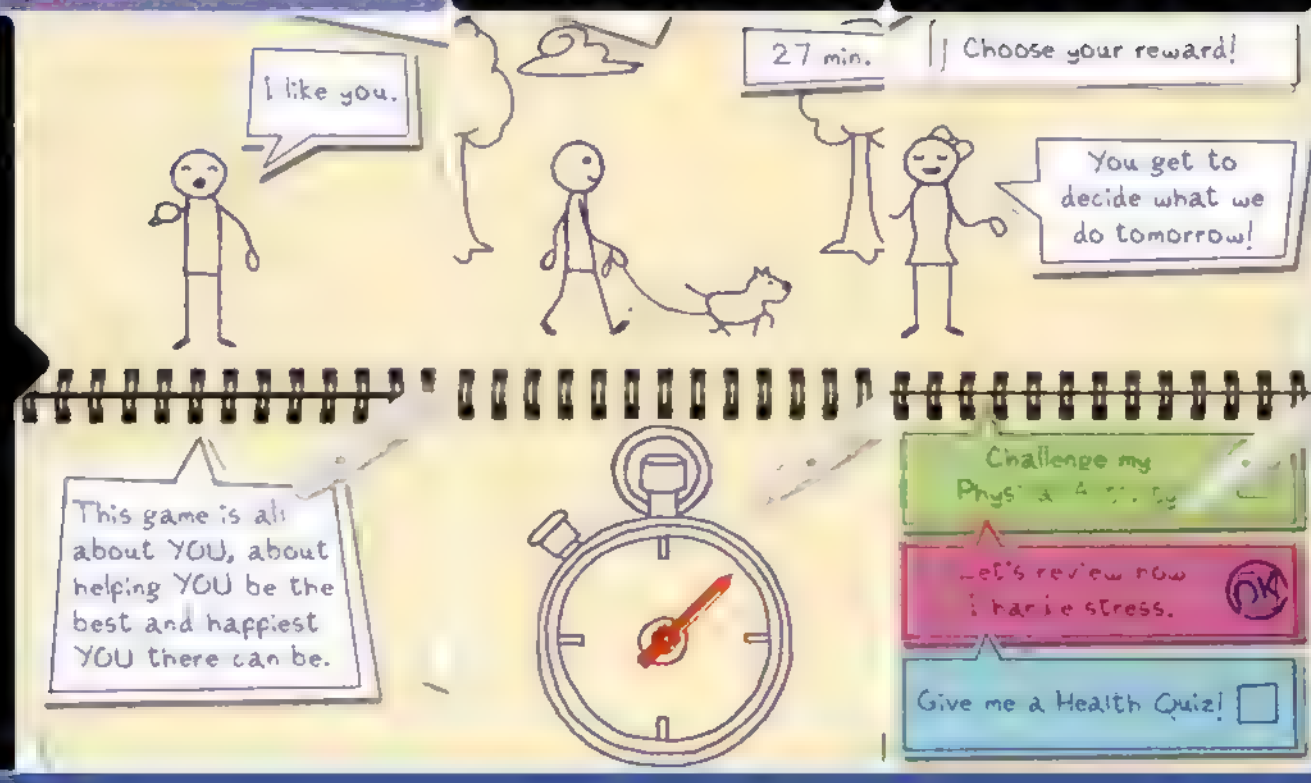
PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO ND

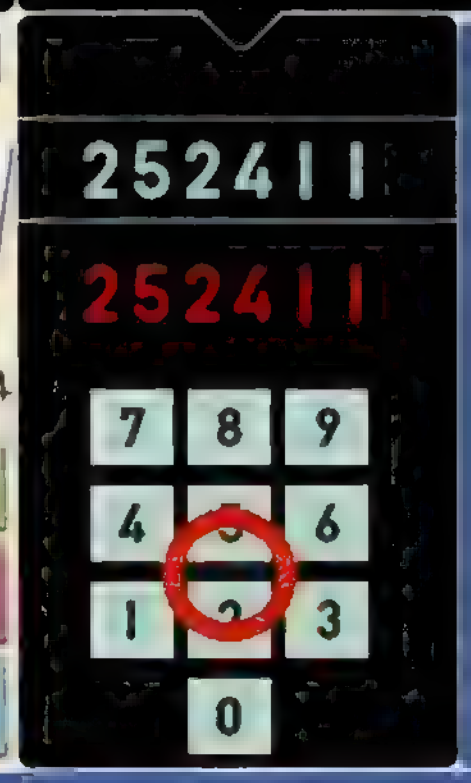
Existem cerca de 8.746.983 maneiras mais eficazes para você exercitar sua visão, mas a Nintendo acha que consegue fazer melhor do que isso com um jogo simples para o portátil de duas telas. Não duvidamos.

MY LIFE COACH

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO AGOSTO

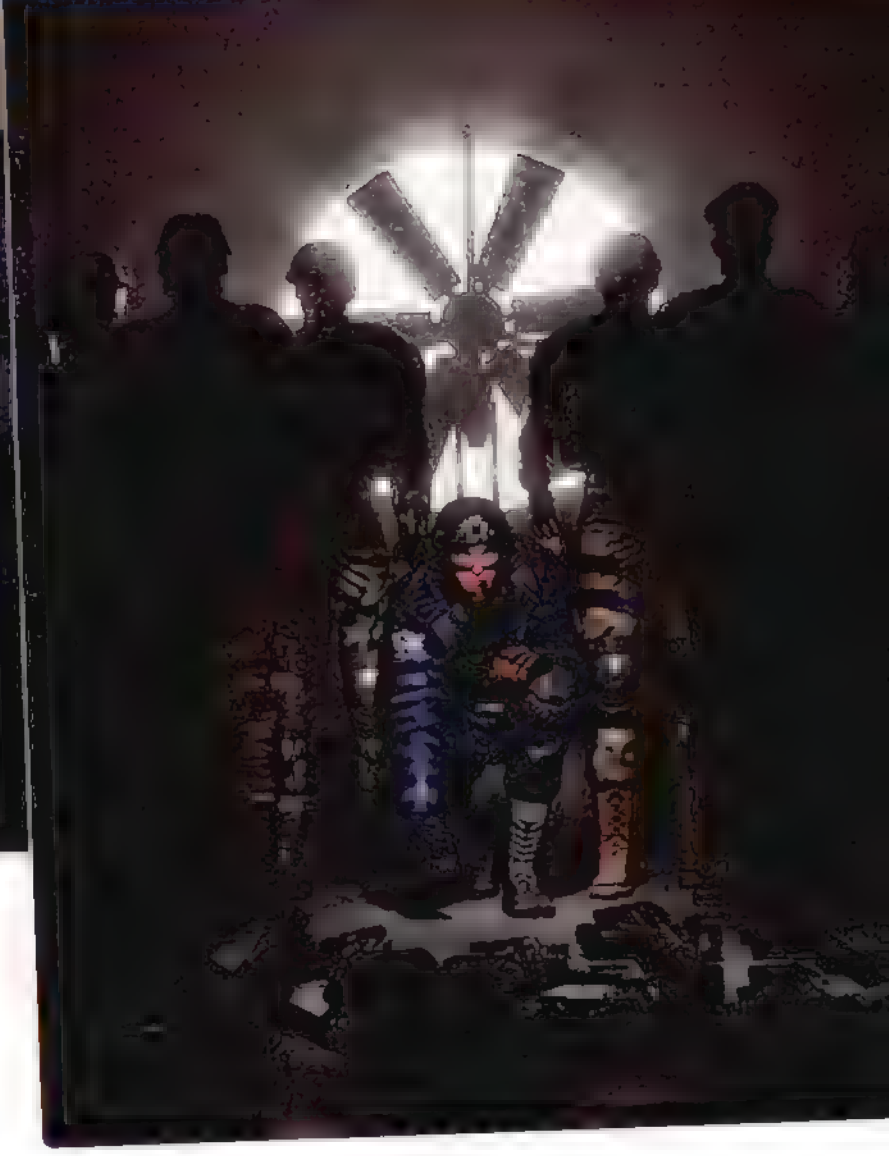
É a versão para DS da franquia *My* "bla bla bla" *Coach* (a do Wii leva o nome de *My Word Coach* – saiba mais na página 32). O título tem por objetivo colocar ordem na vida caótica das pessoas que só pensam em jogar games para consoles portáteis de duas telas. Hmmm... Estranho. Temos a impressão de que não vai dar muito certo.





AVALANCHE

O que você faz quando o console no qual não botou muita fé começa a vender que nem banana? Simples: dá o braço a torcer e passa a investir cada vez mais nele. Conheça a nova safra de jogos para Wii



GHOST SQUAD

PRODUÇÃO [illegible] LANÇAMENTO [illegible]

Ah, quer dizer então que você gostou da idéia da Capcom, de revitalizar os games jogados com light gun no Wii com *Resident Evil: The Umbrella Chronicles*? Pois é, ao que parece, a idéia também agradou à Sega. Tanto que, recentemente, ela anunciou uma versão da série *Ghost Squad* exclusiva para o atual console de mesa da Nintendo.

Como se fosse impossível prever tal coisa, o jogador move a mira pela tela por meio da função de cursor do Wii Remote. Felizmente, o jogo tem muito mais a oferecer do que apenas ficar pipocando os inimigos que surgem pelos cenários.

Além do típico esquema de pontuação por disparos precisos (desarmar inimigos ou eliminá-los com tiros na cabeça são alguns deles), esta versão traz desafios inéditos que fazem uso do controle remoto do Wii de várias maneiras diferentes dependendo do contexto, como desativação de bombas e combates corpo a corpo.

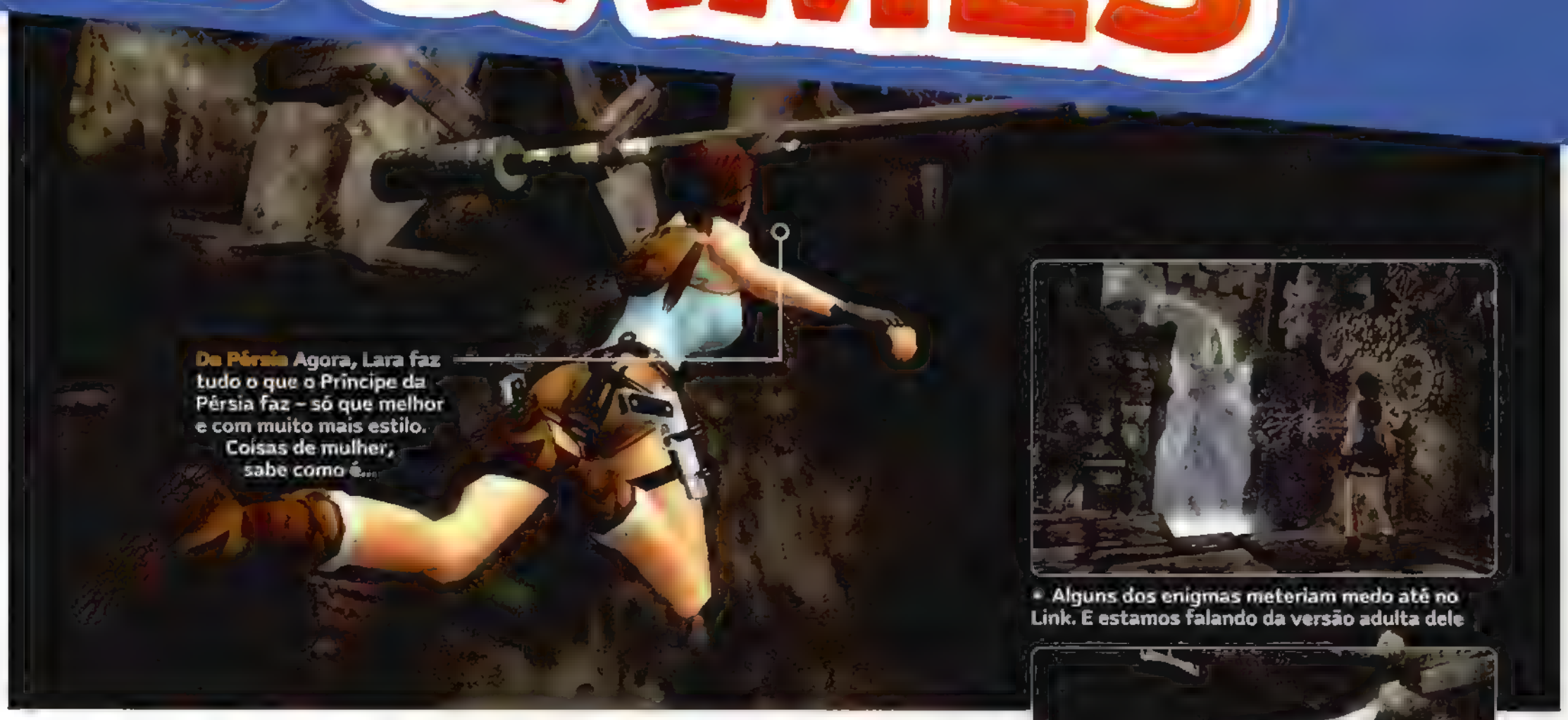
Para evitar o principal problema que afeta o gênero – a pouca longevidade –, os três estágios existentes (Jungle, Villa e Air Force One) contam com inúmeras missões secundárias e múltiplas opções de caminho para avançar. Além disso, todos os estágios têm 16 versões, com inimigos aparecendo em locais diferentes em cada uma delas, o que significa que a jogatina não será sempre idêntica. O jogo ainda promete 25 armas diferentes e um modo multiplayer cooperativo para quatro pessoas.

Convenhamos: é melhor dormir em um quarto assim do que em um cheio de ratos e baratas

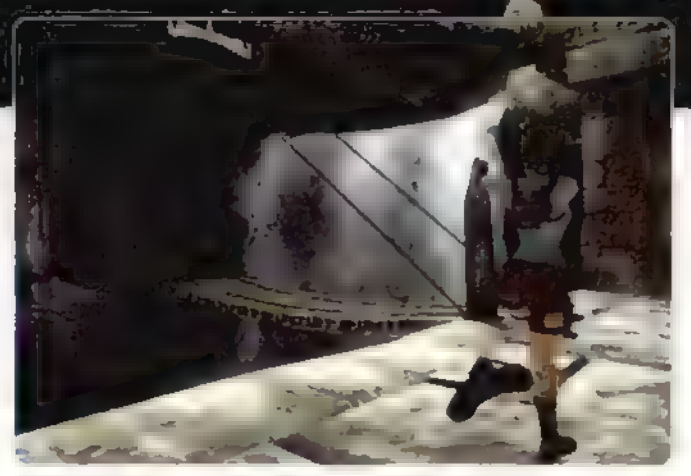
Além das seqüências de tiroteio, o Wii Remote é usado em minigames como este

Os terroristas são chamados de Indigo Wolves – Os Lobos Azuis, em uma tradução livre (e tosca)

DE GAMES



• Alguns dos enigmas meteriam medo até no Link. E estamos falando da versão adulta dele



• Será que ela tem coragem de fuzilar coelhos também?

• *Anniversary* promete ser bem menos linear do que *Legend*. Que bom

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

PRODUÇÃO Eidos **LANÇAMENTO** 2007

Coincidência ou não, a estréia da série *Tomb Raider* nos consoles de mesa da Nintendo se deu em uma época perfeita – tirando o fato de o GC já estar com seus dias contatos quando a versão anterior foi lançada para ele, claro.

Legend ressuscitou a franquia ao apresentar uma jogabilidade fluída, um sistema de controle preciso e uma Lara Croft mais acrobática do que nunca. Em *Anniversary*, a Eidos reaproveita todas as idéias que deram certo em *Legend* para criar uma versão atualizada da primeira aventura da heroína, lançada originalmente em 1996.

Ou seja, mesmo que você tenha jogado o episódio original em outros consoles, não verá cenários como Peru, Grécia e Atlântida com os mesmos olhos. Isso porque, além de melhorias gráficas, *Anniversary* incorpora elementos de jogabilidade vistos em *Legend*, como o uso do gancho de escalada, movimentos inexistentes na versão original e seqüências de Quick Time Event (aquelas em que você tem de pressionar rapidamente os botões exibidos na tela para não se dar mal, manja?).

O primeiro *Tomb Raider* é considerado até hoje como um dos mais importantes do gênero plataforma da história, e saber que agora vai ser possível jogá-lo com visual mais estiloso, sem problemas com a câmera e, acima de tudo, usando os controles do Wii, é mais do que suficiente para deixar qualquer um empolgado. A única coisa que nos deixa preocupados é a possibilidade de a produtora errar a mão na hora de transferir as ações realizadas tradicionalmente por meio de botões para os sensores de movimento dos controles do Wii. A Eidos jura de pé junto que "mover o controle para saltar, por exemplo, será muito mais interessante do que apertar um botão". Estamos torcendo para que seja verdade.

KAROUS

PRODUÇÃO 0~3 ENTERTAINMENT **LANÇAMENTO** 2007

Karous, [illegible] jogo lançado para o Dreamcast – só no Japão, que fique bem claro –, também vai ganhar um versão para Wii. Desenvolvido pela japonesa Milestone, *Karous* é uma espécie de continuação de *Radirgy* (também conhecido como *Radilgy GenenC* e *Radilgy PreciouS*), jogo de nave em progressão vertical lançado em 2006, só que tem um clima muito mais sombrio.

Munido de uma espada capaz de repelir [illegible] inimigos, um escudo e um canhão, o esquema é combinar [illegible] equipamentos para conseguir se manter vivo em meio a uma [illegible] de projéteis disparados na sua direção – uma tarefa impossível para seres humanos normais como nós.

A Famitsu deu 25 para a versão de DS. Multiplique por 87 e terá o número de objetos exibidos na tela ao mesmo tempo

CALL FOR HEROES POMPOLIC WARS

PRODUÇÃO DATA DESIGN INTERACTIVE **LANÇAMENTO** 2007

Ter uma grande variedade de títulos disponíveis é essencial para o sucesso de qualquer console, seja portátil ou não. Infelizmente, isso normalmente acarreta no surgimento de títulos genéricos, como é o caso de *Pompolic Wars*, um jogo de ação em terceira pessoa com elementos de RPG que, muito provavelmente, ninguém vai querer jogar no Wii.

Para começar, o jogo também vai ser lançado para PC, o que comprova ainda mais o quão genérico ele é. Pior ainda é o fato de a produtora definir o uso dos controles do console de uma maneira tão vaga. Segundo Attila Sildji, "o jogo vai explorar todas as características dos controles do Wii, criando uma experiência única de jogo". Tá certo. Enfim, vamos esperar para ver no que dá.

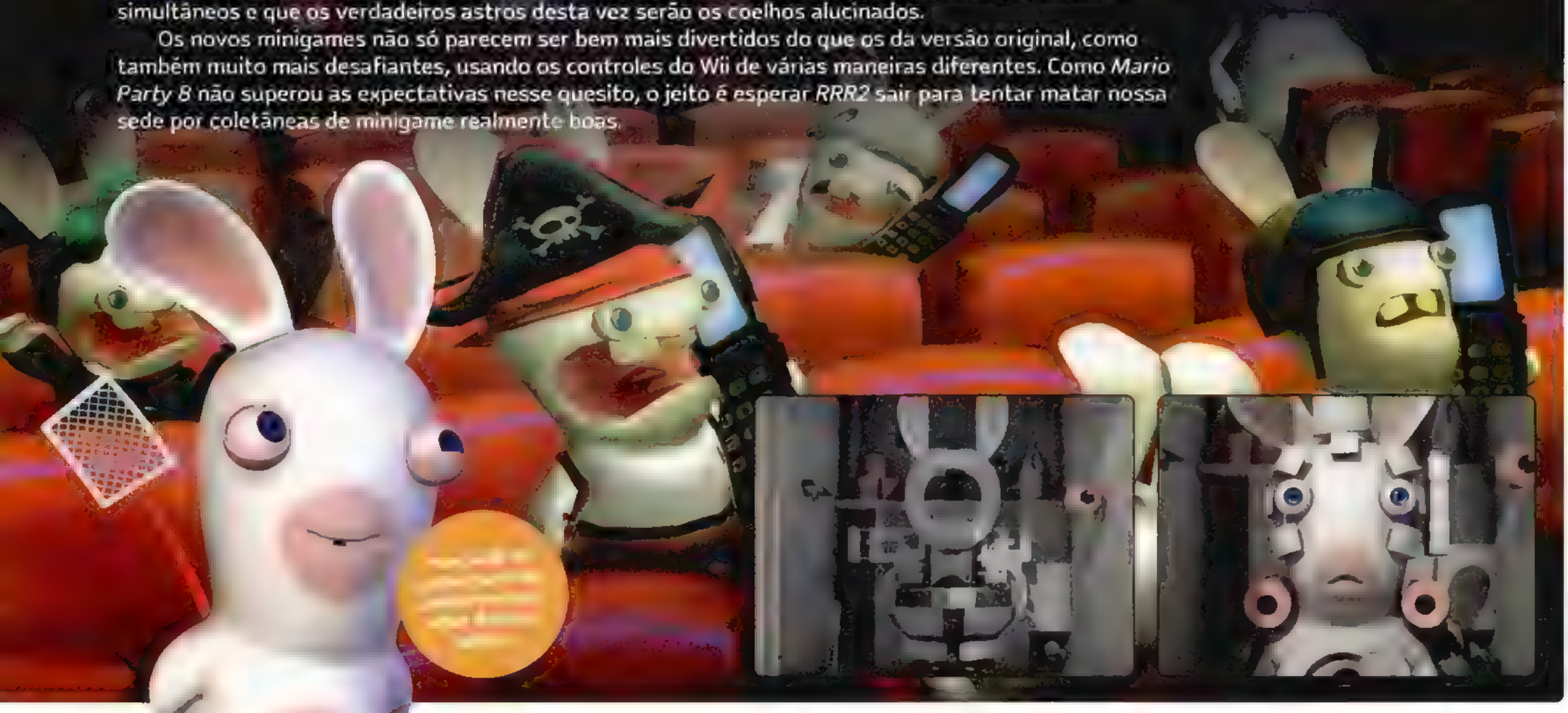
Tem visual de game de PC porque também vai sair para PC. Argh!

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

PRODUÇÃO UBISOFT **LANÇAMENTO** 2º SEMESTRE

Até parece que a Ubisoft não ia lançar uma continuação para *Raving Rabbids* depois do sucesso que ele fez no Wii. Mas antes que você pense que a nova versão é apenas uma cópia da primeira com alguns minigames a mais, fique sabendo que existirá suporte para quatro jogadores simultâneos e que os verdadeiros astros desta vez serão os coelhos alucinados.

Os novos minigames não só parecem ser bem mais divertidos do que os da versão original, como também muito mais desafiantes, usando os controles do Wii de várias maneiras diferentes. Como *Mario Party 8* não superou as expectativas nesse quesito, o jeito é esperar *RRR2* sair para tentar matar nossa sede por coletâneas de minigame realmente boas.



SOULCALIBUR LEGENDS

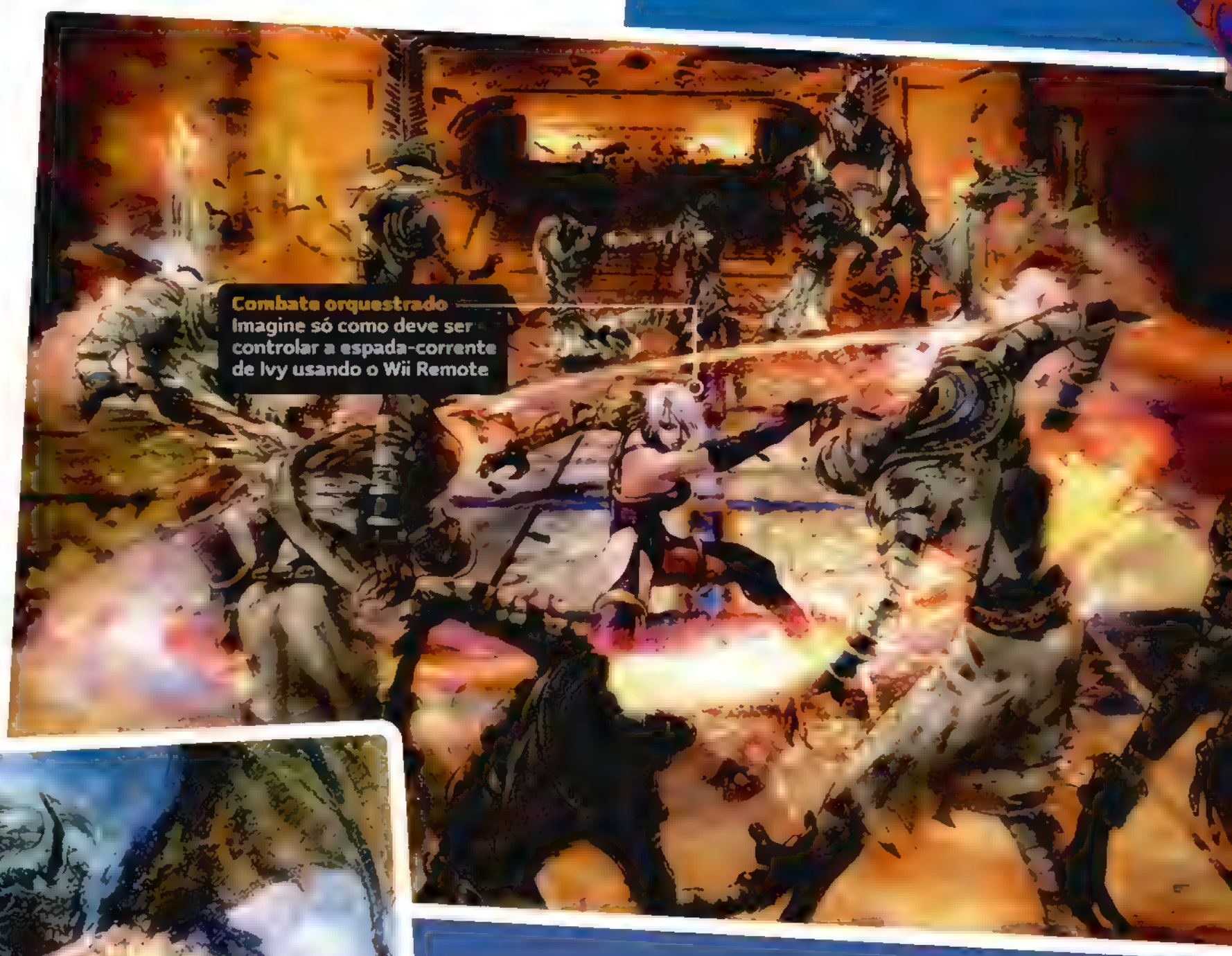
PRODUÇÃO NAMCO BANDAI **LANÇAMENTO** [illegible]

Sem sombra de dúvida, *SoulCalibur II* é o melhor jogo de luta lançado para o GameCube até hoje. Não é à toa, portanto, que recebemos a notícia do anúncio de um novo *SoulCalibur* exclusivo para Wii com muita empolgação.

Só que esta nova versão, caso você ainda não saiba, não tem nada a ver com às anteriores – e também não tem relação alguma com o recém-anunciado *SoulCalibur VI*, para PS3 e Xbox 360. *Legends* é um jogo de ação e aventura em terceira pessoa que gira em torno de Iska, um misterioso garoto de 16 anos de idade que viaja ao lado de Siegfried, personagem bastante conhecido pelos fãs de longa data de série. Levando em conta as declarações de alguns produtores – que definem o jogo como "uma jornada em busca do poder definitivo para salvar um império da destruição total" –, acreditamos que a história se antes dos acontecimentos de *SoulCalibur III* (que você nem deve ter visto, já que o game só saiu para PS2). Além de Siegfried, já está confirmada a presença de outros lutadores da série, como Taki, Mitsurugi e Ivy. Ao que tudo indica, todos eles serão controláveis.

Por não fazer parte da saga principal, *Legends* corre o risco de trilhar o mesmo caminho de *Death By Degrees*, game protagonizado pela personagem Nina Williams, da série *Tekken*, que morreu na praia por ter um sistema de controle horrível. Mas isso, claro, não quer dizer que *Legends* não tenha potencial para ser um grande game. Como o Wii Remote quanto o Nunchuk serão usados para realizar golpes, a idéia de poder criar combos para fatiar inimigos como se você estivesse regendo uma orquestra nos parece bem funcional e divertido. Obviamente, não dá para esperar uma jogabilidade tão complexa como a das versões tradicionais, mas já foi divulgado que será possível evoluir as habilidades e as armas dos personagens, o que se encaixa perfeitamente à proposta do título.

Sabendo do que a Namco é capaz quando o assunto é qualidade visual, queremos, no mínimo, ver algo tão bom quanto *SoulCalibur II*. Mudando um pouco de assunto, mas sem perder o fio da meada, aparições especiais de personagens da Nintendo também seriam muito bem-vindas.



Combate orquestrado
Imagine só como deve ser controlar a espada-corrente de Ivy usando o Wii Remote

EA PLAYGROUND

PRODUÇÃO EA **LANÇAMENTO** 2º SEMESTRE

Quando ouvimos falar do *EA Playground* pela primeira vez, a imagem que se formou em nossas cabeças foi a de uma coletânea composta por velharias reunidas pela empresa há mais de dez anos, como a primeira versão de *Need for Speed*, *NBA Live*, *Madden*, entre outros. No entanto, o "Playground" do título não é apenas uma forma que a empresa encontrou para substituir a palavra "Replay" – usada como subtítulo das coletâneas de "clássicos" para PSP. Aqui, o sentido da palavra é literal: trata-se de uma série de minigames baseados em jogos e brincadeiras escolares. Os únicos anunciados oficialmente até agora são tetherball (híbrido de vôlei e peteca), dodgeball (a boa e velha queimada) e spitball (assoprar bolinhas de papel usando um canudo) – ainda não se sabe ainda como este último vai funcionar no Wii, mas no DS ele faz uso do microfone embutido no aparelho. Apesar de não figurar entre os minigames revelados pela EA no press release do jogo, lombadas de caminhões rádio-controlados também fazem parte da lista, como fica comprovado na imagem ao lado.

O visual passa a impressão de se tratar de um jogo com um apelo infantil mas, de acordo com o produtor executivo Dave McCarthy, *EA Playground* é para todas as idades. Então tá.

Dois segundos depois que a bola voltar, o moleque da esquerda estará sem os dois dentes da frente

Como controlar os carrinhos? Com o Wii Remote na horizontal, claro

Só o Wii Remote é usado, o que significa que seu sobrinho pentelho não vai ficar pulando o Nunchuk para atrapalhá-lo

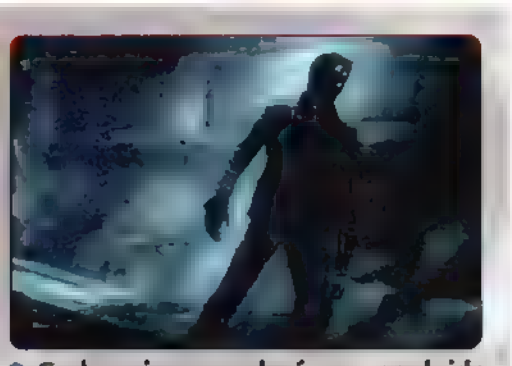
PUYO POP Wii

PRODUÇÃO SEGA **LANÇAMENTO** 2º SEMESTRE

Como se *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* (uma versão modificada de *Puyo Puyo* lançada para Mega Drive que já está disponível no Virtual Console) não fosse suficiente, a Sega planeja lançar outro jogo da série para o Wii. A diferença entre a nova versão e a clássica? Multiplayer para quatro jogadores simultâneos e, provavelmente, jogabilidade à base de sensores de movimento – *Bust-A-Move* provou que a idéia funciona, então por que seria diferente aqui? De qualquer forma, não achamos que isso atrairá a atenção de jogadores que não gostam de games de quebra-cabeça.

Gostaríamos de ter a mesma empolgação da garotinha acima na hora de jogar *Puyo Puyo*

Além do parque, existirão áreas fechadas para explorar



Cada enigma poderá ser resolvido de três maneiras diferentes

ALONE IN THE DARK

PRODUÇÃO [illegible] **LANÇAMENTO** 2008

A produtora francesa Hydravision – que atualmente também trabalha em *Obscure II* – é a responsável pela conversão para Wii do novo *Alone in the Dark*, da Eden Games. Para variar, o protagonista é o bom e velho detetive Edward Carnby, que viaja ao futuro e vai parar na Nova York (mais precisamente no Central Park) dos dias atuais, onde eventos paranormais começam a acontecer. É aí que entra em ação o uso combinado do Wii Remote e do Nunchuk. Pressionando o botão Z, é possível apanhar praticamente qualquer objeto existente no jogo para usar como arma. Dependendo do objeto, é preciso girar o Wii Remote sobre a cabeça para lançá-lo nos inimigos – ação realizada pressionando o Z uma segunda vez. A física realista promete ser um dos principais destaques do título. Um detalhe bacana é que, segundo os produtores, o fogo do jogo se propaga da mesma maneira como faz na vida real. Estamos no aguardo...

Esta é Gwen. E isso é tudo o que sabemos

PROJECT WITCHES

PRODUÇÃO ND **LANÇAMENTO** 2008

Project Witches – ou "Project Wicthes", como algum mané escreveu no site da espanhola Revistronic, a produtora encarregada do desenvolvimento do jogo – ainda é um mistério. As únicas coisas que sabemos sobre são: 1) a história se passa em uma era medieval; 2) seu objetivo é trucidar monstrengos deformados; 3) é possível usar membros dilacerados dos inimigos para atacar outros inimigos; e 4) o jogo contará com um modo cooperativo.

NEED FOR SPEED PROSTREET

PRODUÇÃO EA **LANÇAMENTO** 2007

Mesmo com 11 versões diferentes lançadas até hoje, a série *Need for Speed* não é o melhor exemplo quando o assunto é inovação. *ProStreet* promete mudar essa história com um sistema aperfeiçoado de customização (desta vez, as mudanças possíveis não ficarão limitadas só ao visual dos carangos) e suporte à jogatina online. Melhor do que isso é saber que o foco mudou: em vez de disputas ilegais, as corridas agora acontecem em pistas fechadas. Agora só falta a EA confirmar que *ProStreet* é, de fato, um simulador para começarmos a soltar rojões pela redação.

Só para constar: esta imagem não é da versão para Wii

Mas "street" não tem a ver com rua?

+2 DA CAPCOM

PRODUÇÃO CAPCOM **LANÇAMENTO** ND

No total, a Capcom planeja lançar cinco games para o Wii nos próximos 12 meses. Destes, três estão em evidência há um bom tempo já. O primeiro é *Resident Evil: The Umbrella Chronicles*, título exclusivo para o console que, como publicamos na edição passada, pode reviver o gênero de tiro com caminhos predefinidos. O segundo é *Zack & Wiki*, adventure sobre um simpático pirata em busca de um tesouro secreto (quem leu o preview do mês passado sabe como o game funciona, então não vamos entrar em detalhes). O último da trinca já conhecida é *Devil Kings 2 Heroes*, uma espécie de mistura entre *Devil Mary Cry* e *Samurai Warriors* que também está programada para aparecer no PS2.

Certo, mas e quanto aos outros dois games restantes? Esse é o mistério. Christian Svensson, diretor estratégico da Capcom, falou recentemente sobre a intenção da empresa em lançar títulos inéditos pelo Wii Shop Channel. Nesse caso, *Rocketman: Axis of Evil* e Super *Puzzle Fighter II* – que ficarão disponíveis na Live Arcade do Xbox 360 em breve – seriam as opções mais óbvias. Ainda mais sabendo que eles excedem o tamanho limite permitido para o canal de compras do Wii. Para nós, apenas um jogo já estaria de bom tamanho, principalmente se fosse uma versão de *Phoenix Wright* com suporte a widescreen e progressive scan.

A Capcom nunca lançaria *Lost Planet* no Wii. Ou será que lançaria?

THE SIMPSONS GAME

PRODUÇÃO EA **LANÇAMENTO** SETEMBRO

Se a licença da série não estivesse nas mãos da EA, nem estaríamos falando do jogo aqui, pois as chances de ele ser bom seriam mínimas. Tá certo, a EA não é o melhor exemplo para falar de jogos bons, mas você há de convir com a gente que o investimento cada vez maior em jogos baseados de personagens conhecidos já começa a mostrar resultados melhores.

Visualmente, uma boa notícia: diferentemente da bizarra modelagem 3D vista em *Simpsons: Hit & Run*, *The Simpsons Game* aposta no cel shading, o que tem muito mais a ver com o visual do desenho. Em termos de humor, o jogo também tem tudo para se equiparar à série animada, já que os roteiristas são os mesmos.

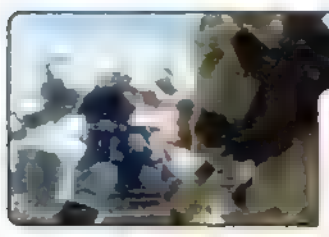
O game é uma aventura em terceira pessoa cujas fases são tratadas como episódios do seriado. Em uma delas, você controla Homer e rola uma bola gigante de comida à la *Katamari Damacy*; em outra, comanda Marge, que, usando um megafone, grita para convencer outras pessoas a realizar tarefas para ela.

A opção que a EA mais faz questão de promover é a cooperatividade entre personagens – justamente a que faz a versão para arcade ser considerada até hoje como a melhor de todos.

O último jogo bom dos Simpsons lançado para um console da Nintendo é *Bart's Nightmare* (SNES)

MOBILE SUIT GUNDAM: MS FRONT 0079

PRODUÇÃO BIDOS **LANÇAMENTO** JULHO



Customização de mechas. Que divertido!

Eles são robôs ou mechas? Você decide

Mais fértil do que uma granja de coelhos, a série *Gundam* dá origem a uma nova versão exclusiva para Wii. Ao contrário de *Scad Hammers* – que conta com um visual caricato e um sistema de jogo que se resume a mover o Wii Remote para atacar inimigos usando um tipo de martelo elástico –, *MS Front 0079* é um *Gundam* tradicional, com mechas gigantescos quebrando o pau entre si. Mas antes que você tire conclusões precipitadas, sabia que o sistema de controle não é tão tradicional assim. Na prática, isso significa que o controle da mira é todo feito com a função de cursor do Wii Remote e que os ataques físicos são realizados movimentando o Nunchuk. O jogo está previsto para o final de julho e nós não estamos nem um pouco empolgados.

ULTIMATE DUCK HUNTING

PRODUÇÃO DETN8 **LANÇAMENTO** JULHO

Não se engane: *Ultimate Duck Hunting* não é uma nova versão do clássico *Duck Hunt* (NES). Na verdade, ele é apenas uma conversão de um jogo lançado para PC que custa meros US 9,95 (menos de R$ 20) – já dá para ter uma idéia do que esperar, não?

O uso do Wii Remote deve possibilitar uma precisão sem precedentes durante as caçadas, mas o visual é tão tosco que ficamos com medo só de pensar em bloquear [illegible] Se puder, [illegible] melhor, ou [illegible] baixar a [illegible] demo da versão de PC, o endereço é *ultimateduckhunting.com*. Boa sorte!

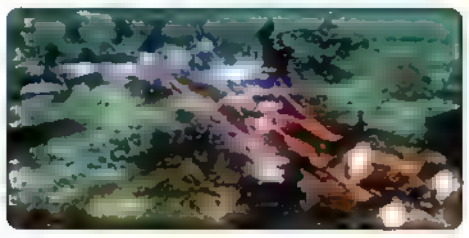
Se tudo der certo, vamos obrigar o Silver (Artur) a jogar e escrever sobre esta tranqueira

Imagem de *Vib Ribbon*

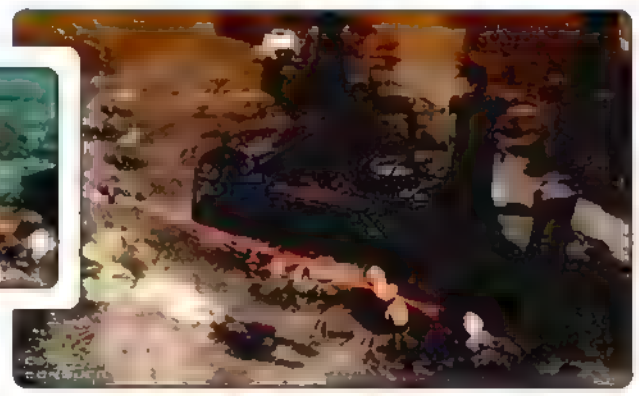
JOGO DA NANAON-SHA

PRODUÇÃO NIT **LANÇAMENTO** ND

Masaya Matsuura, da produtora japonesa NaNaOn-Sha, criadora da série *PaRappa* (exclusiva dos consoles da Sony), afirmou não há muito tempo que está trabalhando em um jogo para o Wii. Segundo ele, "é um game casual que usa apenas um botão". Juntando essa informação com o fato de a empresa geralmente lançar apenas versões de suas séries mais conhecidas, nosso palpite vai para um novo *Vib Ribbon*, com o mesmo recurso de usar fotos como fundo de tela da versão *Vib Ripple* – que só saiu no Japão para PS2 – e tudo mais.



Não esperamos gráficos melhores. Do jeito que está já é bom o suficiente



Estratégia e Wii Remote. Gostamos da idéia

COMMAND & CONQUER 3

PRODUÇÃO EA **LANÇAMENTO** ND

Na verdade, a EA ainda não afirmou que *C&C 3* vai ganhar uma versão para Wii, mas existem indícios suficientes para acreditarmos nisso. O primeiro saiu da boca do produtor Mike Glosecki, que sugeriu que "o Wii não teria dificuldades para rodar uma versão de *Tiberium Wars*". Some a isso a informação de que os executivos da empresa se arrependeram de não dar suporte suficiente ao console desde o início e pronto: mais um game praticamente confirmado para o Wii.

E um game muito bom, diga-se de passagem. Para quem não conhece, *Command & Conquer* é uma das principais séries de estratégia em tempo real da história. *Tiberium Wars* é o terceiro episódio da saga principal, que tem como pano de fundo um conflito entre duas facções – Brotherhood of Nod e CGI – pelo controle de um minério alienígena chamado Tiberium.

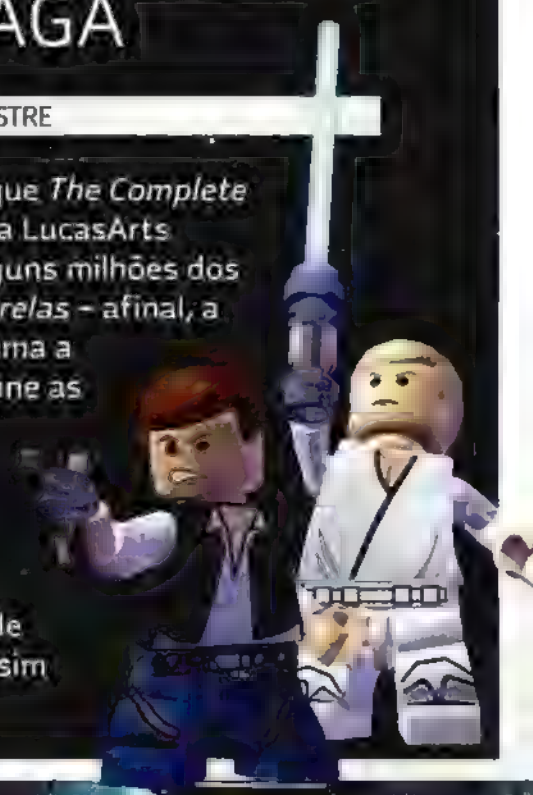
A versão que saiu para Xbox 360 provou que o jogo funciona bem até com controles convencionais. Imagina então com o Wii Remote...

LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA

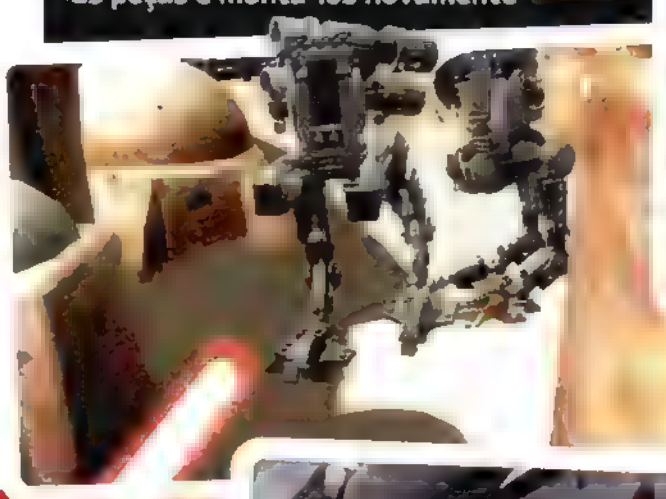
PRODUÇÃO LUCASARTS **LANÇAMENTO** 2º SEMESTRE

Você tem todo o direito de achar que *The Complete Saga* é apenas uma maneira que a LucasArts encontrou para arrancar mais alguns milhões dos fanáticos pelo universo de *Guerra nas Estrelas* – afinal, a idéia é exatamente essa. Enfim, o que chama a atenção em relação a esse pacote que reúne as duas versões lançadas anteriormente para GC é a possibilidade de usar o Wii Remote para controlar os sabres de luz dos personagens.

The Complete Saga também vai sair para DS, mas, diferentemente da versão de Wii, não será apenas um "dois em um", e sim um jogo inédito.



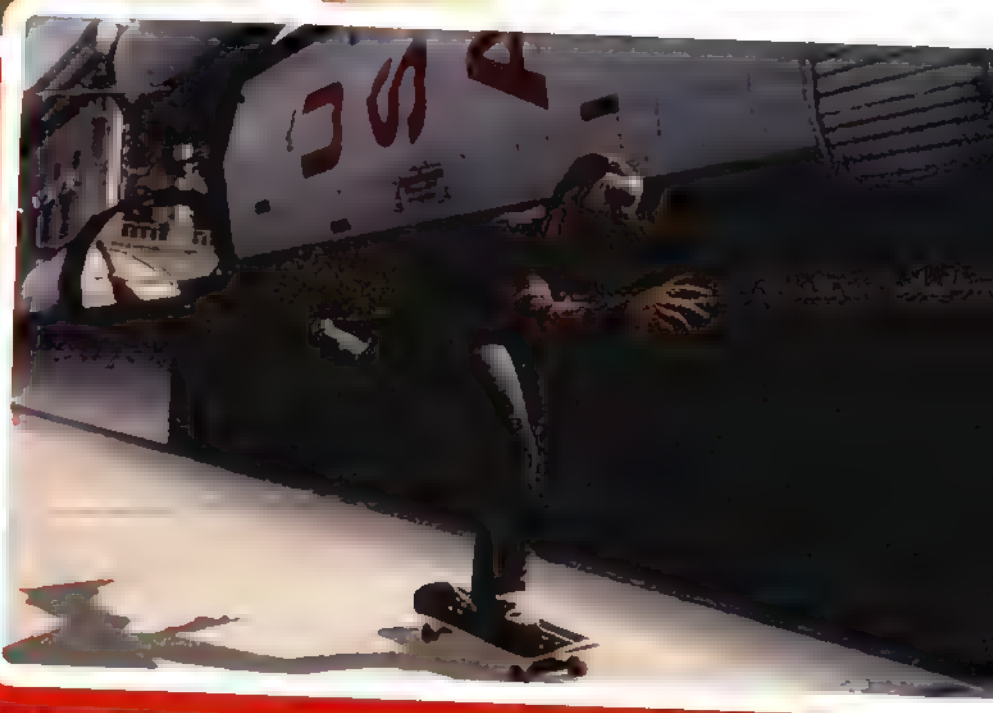
Se eles forem destruídos, é só recolher as peças e montá-los novamente



O Wii Remote é um sabre de luz. Só que sem a luz. Ou não

TONY HAWK'S PROVING GROUND

PRODUÇÃO ACTIVISION **LANÇAMENTO** OUTUBRO



Os controles não devem ser muito diferentes de *SSX Blur*

Duvidamos muito que o modo de edição de vídeo seja incluído na versão de Wii

De novo, só para constar: todas as imagens são da versão de Xbox 360

Se você é fã da série *Tony Hawk's* desde seu surgimento, certamente se decepcionou um bocado com a versão *Dowhill Jam* – um jogo que, na nossa opinião, só foi criado pela Activision para fazer uma média com a Nintendo. Bom, mas *DJ* agora é coisa do passado. *Proving Ground*, o nono jogo da série real, não só foi anunciado como também já está confirmado para Wii.

A nova versão usa a anterior (*Project 8*) como base, o que significa que boas opções como o Nail the Trick – um modo em que você usa as duas alavancas do controles para controlar os pés do skatista de forma independente – serão mantidas e, melhor ainda, expandidas. Ainda não se sabe se os sensores de movimentos do Wii Remote e do Nunchuk substituirão os analógicos usados em outros consoles, mas já foi divulgado que, além das manobras de flip, os grabs e os grinds poderão ser realizados dessa maneira. Outra novidade bacana é um modo de gravação e edição de vídeos.

Agora também existem Nail the Grab e Nail the Grind

MY WORD COACH

Só nós achamos que spray e educação não tem muito a ver?

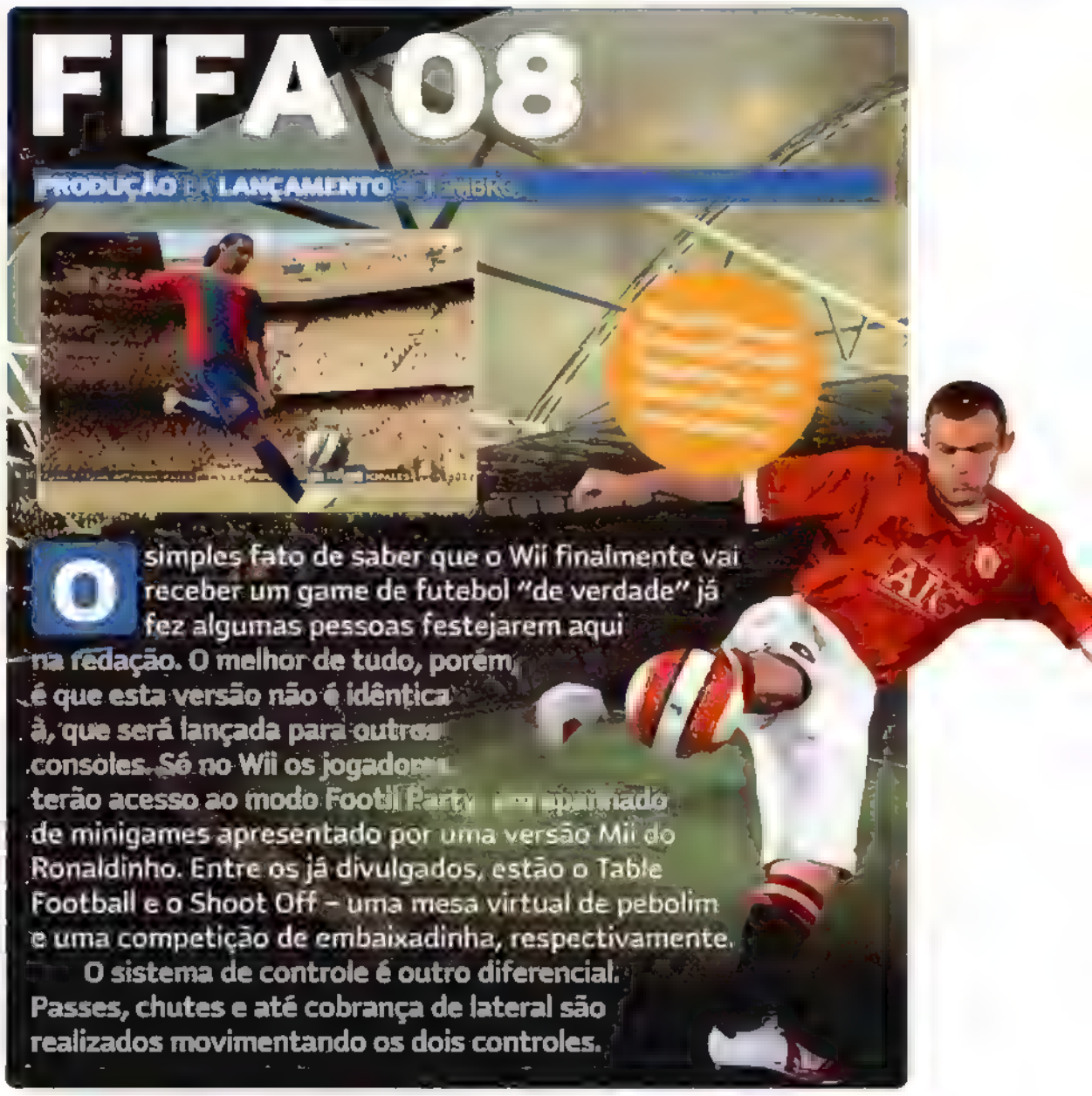
PRODUÇÃO UBISOFT **LANÇAMENTO** 2007

Uma espécie de *Brain Age*, só que com função de ajudá-lo a melhorar seu inglês – no caso de americanos e ingleses, a proposta é fazer o jogador aumentar seu vocabulário.

Há três tipos de teste: um para aperfeiçoar a pronúncia, outro para melhorar a escrita, e o último para que o "aluno" aprenda o significado das palavras. Como isso é feito? Da forma mais simples e divertida possível: por meio de minigames. Em um deles, a tarefa é reescrever palavras na grafia correta com uma lata de spray controlada pela função de cursor do Wii Remote. Em outro, o desafio é ligar palavras às suas respectivas definições.

O jogo terá reconhecimento de escrita e uma opção que permitirá controlá-lo totalmente pelo DS via Wi-Fi – mesmo que você não tenha a versão para o portátil, prevista para ser lançada simultaneamente. Prepare-se para aposentar seus dicionários de inglês.

FIFA 08



PRODUÇÃO EA **LANÇAMENTO** NOVEMBRO

O simples fato de saber que o Wii finalmente vai receber um game de futebol "de verdade" já fez algumas pessoas festejarem aqui na redação. O melhor de tudo, porém, é que esta versão não é idêntica à que será lançada para outros consoles. Só no Wii os jogadores terão acesso ao modo Footii Party, um apanhado de minigames apresentado por uma versão Mii do Ronaldinho. Entre os já divulgados, estão o Table Football e o Shoot Off – uma mesa virtual de pebolim e uma competição de embaixadinha, respectivamente.

O sistema de controle é outro diferencial. Passes, chutes e até cobrança de lateral são realizados movimentando os dois controles.

8 JOGOS DA THQ

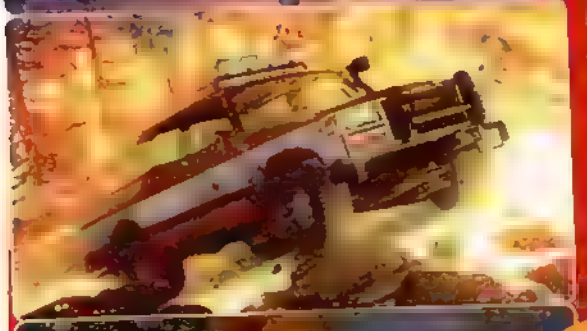
PRODUÇÃO THQ **LANÇAMENTO** 2007

Os 8 jogos que a THQ lançou para o Wii até agora – quase todos baseados em desenhos animados da Nickelodeon – devem ter rendido bons lucros para empresa, pois já estão prometidos outros oito títulos para o novo console.

Dando continuidade à enxurrada de games que faz a alegria da criançada que não sai da frente da TV, estão *Avatar: The Last Airbender*, *SpongeBob SquarePants: Bikini Bottom Nightmare* e *El Tigre*. Em seguida, aparece a versão interativa de *Cars: Mater-National*, continuação do longa animado *Carros*, da dupla dinâmica Pixar/Disney.

No que diz respeito a jogos com temas, digamos, mais adultos, as apostas da produtora são *WWE* e *Stuntman: Ignition*. E para tentar desbancar *Need for Speed* – se é que alguém respeita a franquia no Wii –, a empresa conta com *Juiced 2*. O ótimo RTS *Company of Heroes* (lançado originalmente para PC em setembro do ano passado) fecha a lista.

Company of Heroes vai aparecer no Wii, então *CoC3* também pode



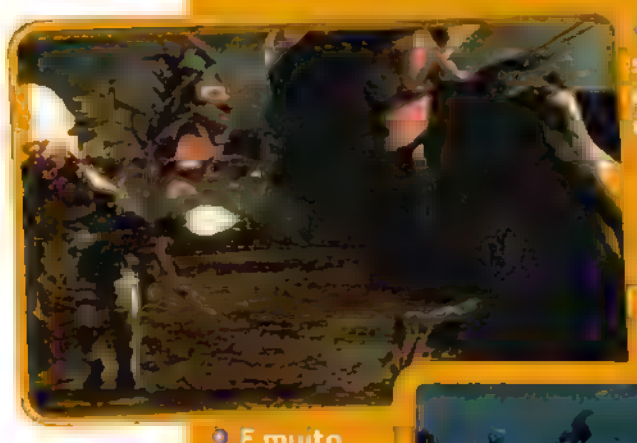
Manobras suicidas de *Ignition*

Mais manobras suicidas de *Ignition*

Saints Row no Wii? Nem fu... Deixa pra lá

TRIO DA MIDWAY

PRODUÇÃO MIDWAY **LANÇAMENTO** 2007



Ainda não sabemos quem colocou esta imagem aqui

E muito menos esta

O desenho é ótimo. Ter um jogo tão bom quanto ele seria

Como você pôde conferir na edição anterior, a Midway não destruiu *MKA* ao convertê-lo para o Wii. Pelo contrário, conseguiu deixar a

consoles concorrentes. Isso foi mais do que suficiente para aumentar nossas esperanças em relação aos três novos jogos (dois deles exclusivos) que ela pretende lançar para a nova máquina de fazer dinheiro da Nintendo.

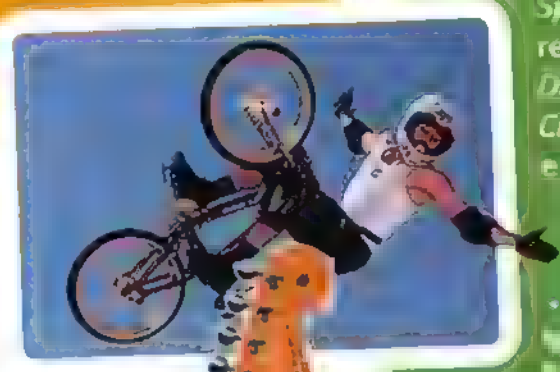
TNA Impact!, baseado na federação de luta-livre Total Nonstop Action, principal rival da gigantesca WWE, é o único multiplataforma – e também o único do qual já sabemos algumas informações. Ao contrário dos demais games do gênero, aqui as lutas rolam em ringues hexagonais (com seis lados), o que deve resultar em uma experiência bem diferente. Para assegurar o alto nível de realismo de jogo, AJ Styles e Samoa Joe, dois dos lutadores mais conhecidos da federação, estão ajudando o estúdio responsável pelo título.

Quanto aos dois exclusivos, tudo o que se pode fazer por ora é especular. Um jogo baseado no desenho *Aqua Teen Hunger Force*, cuja licença foi recentemente adquirida pela empresa, seria uma boa. Outra opção interessante, e que se encaixaria perfeitamente ao Wii, seria uma versão "grande" de *Hot Brain*, jogo no estilo de *Big Brain Academy* lançado para PSP.

A RASPA DO TACHO

Novidades menos interessantes para todos os gostos

Além dos games já apresentados, a Ubisoft recentemente anunciou *Horsez 2*, segundo jogo dedicado aos amantes de cavalos que faz parte da linha *Petz*. Além do novo Tony Hawk's, a Activision lançará *Dancing With The Stars*, baseado no programa de TV homônimo (conhecido por aqui como a Dança dos Famosos, do Domingão do Faustão). Para os fãs da série *The Sims*, a boa nova é *Castaway Stories* – que, achamos, só será lançada para o Wii para bancar o desenvolvimento do já lendário *Spore*. Aos esportistas, restam opções como *Dave Mirra BMX Challenge*, *Tecmo Bowl* e *Madden 08* – este último conta com suporte a uso de



Isso foi antes de ele

NAMCO MUSEUM REMIX

PRODUÇÃO NAMCO BANDAI **LANÇAMENTO** 2007

Pac-Motos Remix

Galaga Remix

Milésima versão da coletânea de clássicos da Namco, só que desta vez para o Wii. Como não poderia ser diferente, o jogo tem suporte às funções exclusivas dos controles do console. *Pac 'n Roll Remix* deverá funcionar como *Kororinpa* e *Pac-Motos Remix* lembra o modo Balloon Battle de *Mario Kart DS*, mas em labirintos parecidos com os de *X-Rally*, também da Namco.

Como bônus para os jogadores nostálgicos, *Namco Museum Remix* contará com versões originais de *Galaxian*, *Dig Dug*, *Mappy*, *Xevious*, *Gaplus*, *Super Pac-Man*, *Pac & Pal*, *Pac-Mania* e *Cute Q*. Provavelmente não vai vender horrores, mas quem disse que a Namco se importa?

ROCK BAND

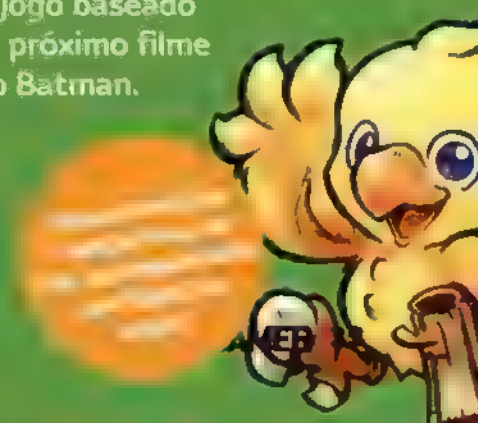
PRODUÇÃO EA **LANÇAMENTO** DEZEMBRO

Depois de quase dominar o mundo com *Guitar Hero*, a Harmonix dá o próximo passo para se manter no topo da cadeia musical nos videogames. Como o nome sugere, *Rock Band* não tem como foco apenas a guitarra, mas a banda como um todo. Estão previstos acessórios para simular bateria, baixo e microfone, e já se sabe que a EA licenciou inúmeros hits de bandas de gravadoras mundialmente famosas como EMI e Warner.

Não temos dúvidas de que vai ser mais divertido do que *GH*, mas não queremos nem pensar no preço por enquanto. Rumores indicam que o pacote completo (jogo + acessórios) pode custar quase U$ 400.

Jogadores abanam as mãos para escapar de um enxame de abelhas

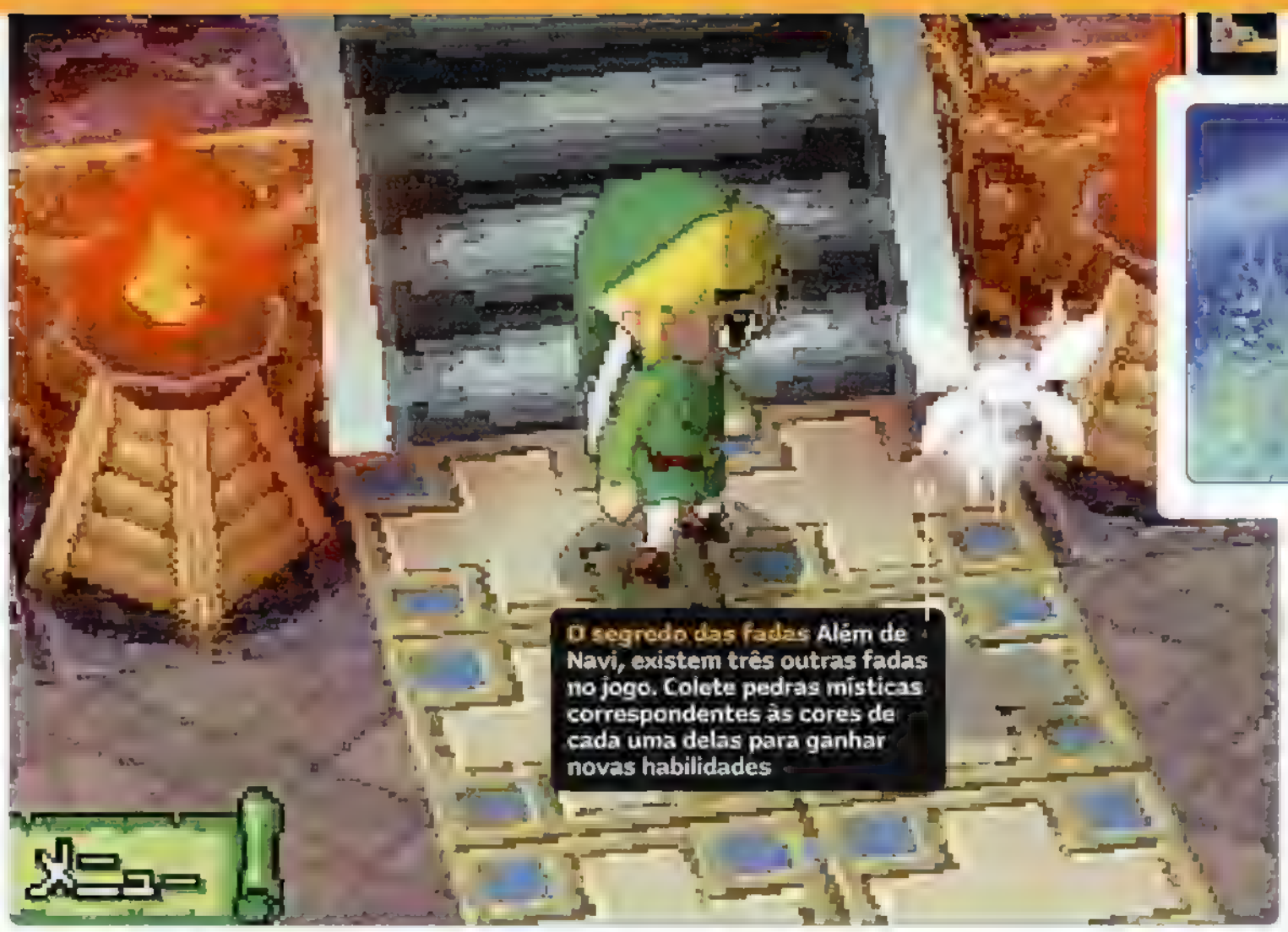
Miis e multiplayer online. Prefere algo mais simples? Então *Chocobo's Mystery Dungeon* e *Carnival Games* são perfeitos para você. Por fim, existe a chance de a Pandemic lançar um jogo baseado no próximo filme do Batman.



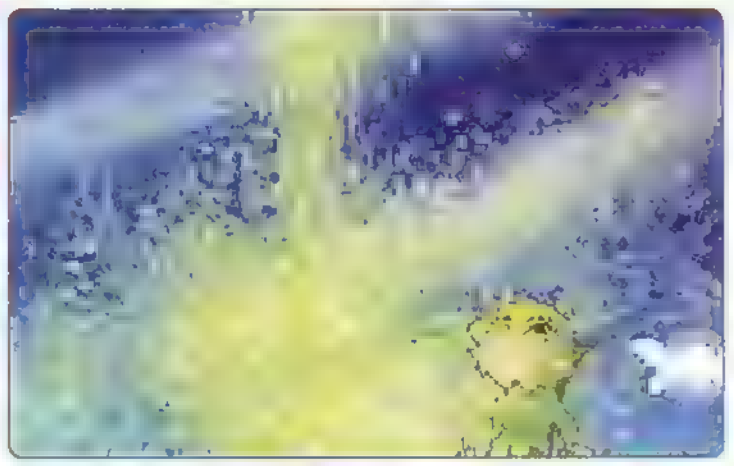
VERSÃO JAPONESA

THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLASS

Nenhum idioma é difícil o bastante para mudar a nossa opinião: *Phantom Hourglass* é o melhor jogo já criado para o DS



O segredo das fadas Além de Navi, existem três outras fadas no jogo. Colete pedras místicas correspondentes às cores de cada uma delas para ganhar novas habilidades



As animações são bem cinematográficas, com efeitos de zoom e tudo mais

The Wind Waker. Dependendo da situação, falar esse nome pode ser fatal. A versão cartunesca da sagrada série da Nintendo, lançada para GC em 2002, gera controvérsias até hoje. Alguns reclamam do visual e do (supostamente) tedioso esquema de navegação. Outros dizem que é exatamente por causa dessas características que o jogo se sobressai em relação aos demais.

A verdade, entretanto, é uma só: *The Wind Waker*, assim como todos os outros *The Legend of Zelda* que existem, é um ótimo jogo, uma aventura épica que rende boas horas de diversão e que, agora, dá origem à melhor versão portátil da série até hoje – e, sem sombra de dúvida, ao melhor jogo de DS de que sem notícia.

Aventura molhada - Parte 2

Se você marcou bobeira e deixou de comprar a primeira edição da **NGamer Brasil**, talvez ainda não saiba que *Phantom Hourglass* é uma continuação direta de *The Wind Waker*. A história se passa alguns meses depois dos acontecimentos finais do jogo original – o início de *PH* mostra um resumo de *WW*, então não vamos estragar a surpresa de quem ainda não jogou. Link, a pirata Tetra e toda sua tripulação estão navegando em busca de novas terras quando dão de cara com um navio abandonado. Tetra não pensa duas vezes e pula a bordo da embarcação. Link tenta fazer o mesmo logo em seguida, mas acaba caindo no mar e é levado para uma ilha desconhecida. A aventura começa assim que ele acorda na beirada da praia da ilha.

O jogo é 100% controlado pela tela sensível, desde a movimentação do personagem e a realização de ataques até o acesso aos menus e a utilização de itens. No caso dos menus, também é possível acessá-los por meio do direcional digital (ou os botões de ação, no caso de canhotos), mas, sinceramente, trata-se de uma opção desnecessária.

QUEBRA-CABEÇA

Algumas dicas para você não perder tempo nas diferentes dungeons de *Phantom Hourglass*

GÁS VENENOSO

Na primeira vez que você entra na dungeon principal, sem a ampulheta mágica, fica vulnerável à atmosfera do local e perde energia com o tempo.

"CANETA" E "PAPEL"

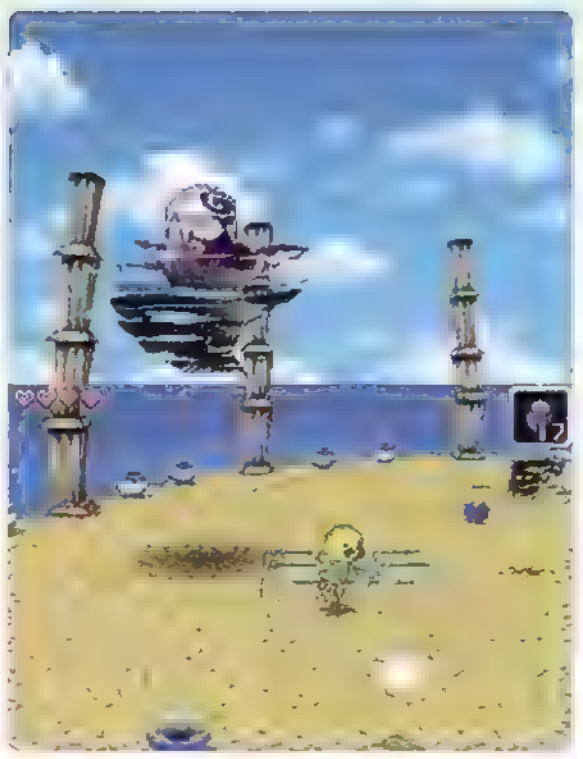
Algumas imagens revelam dicas importantes para a resolução de enigmas. Portanto, não deixe de acessar o mapa e anotá-las.

PELA ORDEM

A imagem à esquerda indica a ordem na qual as quatro esferas acima devem ser atingidas. Use o bumerangue para fazer isso.

VERMELHO E AZUL

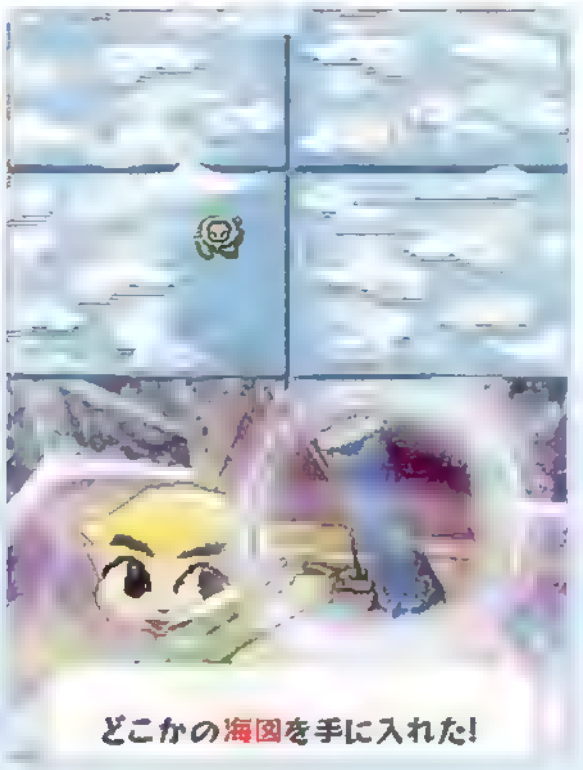
Use o bumerangue quando o botão que ativa e desativa bloqueios vermelhos e azuis estiver fora do seu alcance.



Graças às duas telas do DS, as batalhas contra os chefes são fenomenais

O JOGO É 100% CONTROLADO PELA TELA SENSÍVEL DO PORTÁTIL

Você começa só com dez minutos na ampulheta, mas ganha mais tempo conforme vence os chefes do jogo



Japonês? Pra quê? A expressão no rosto de Link já diz tudo: tesouro à vista

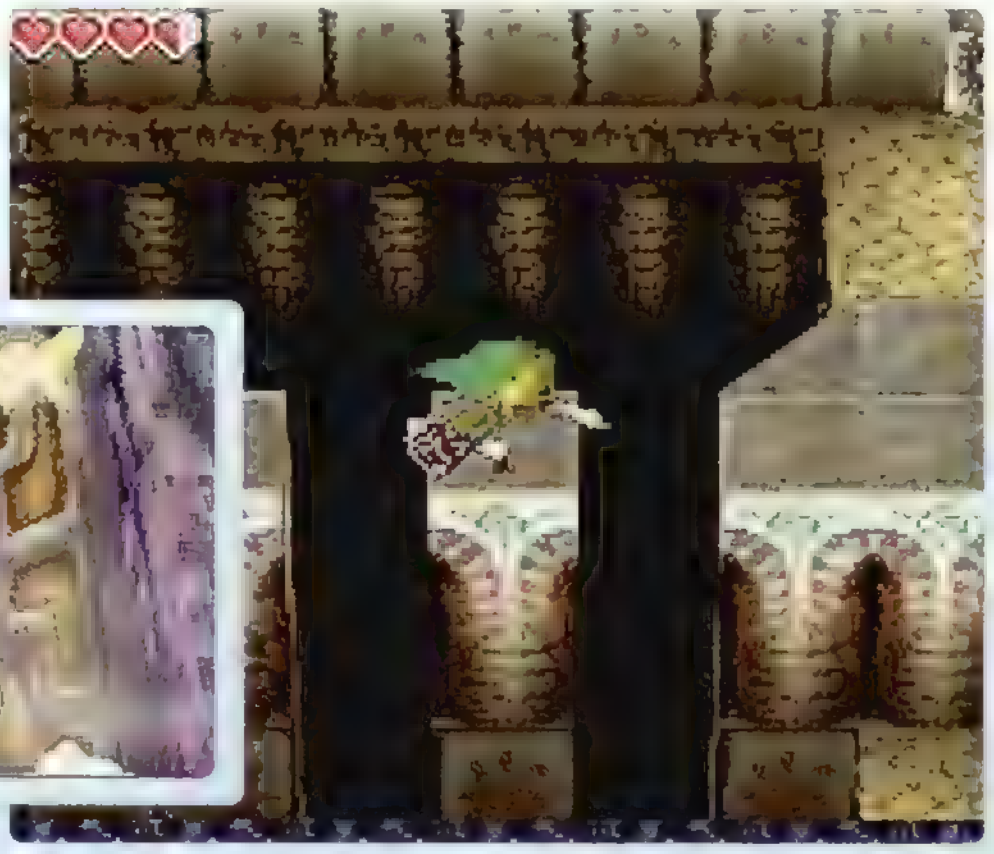
Em especial, a tela sensível destaca-se em dois momentos: na hora de lançar o bumerangue; e quando é necessário usar o mapa. Com o bumerangue equipado, você desenha na tela a trajetória que a arma deve fazer. Isso é útil em muitas situações diferentes, como atingir vários objetos na seqüência certa e impedir que grupos de inimigos se aproximem de você, por exemplo.

Quanto ao uso do mapa, o que faz dessa opção tão genial é a possibilidade de fazer anotações de qualquer tipo nele. Descobriu a localização de um baú, mas ainda não consegue chegar até ele? Acesse o mapa e marque o lugar onde ele está para não correr o risco de esquecer mais tarde. Encontrou um número que pode ser útil no futuro? Acesse o mapa novamente e anote-o em um cantinho que não atrapalhe a visualização geral do mesmo. Detalhe interessante: assim que você abre o mapa, Link passa a ser exibido na tela superior segurando-o nas mãos. E quando você anota ou apaga algo no documento, é possível ver o braço de Link se movendo. É só uma firula, é verdade – mas uma firula tão bem-feita que seria uma injustiça não citá-la no review.

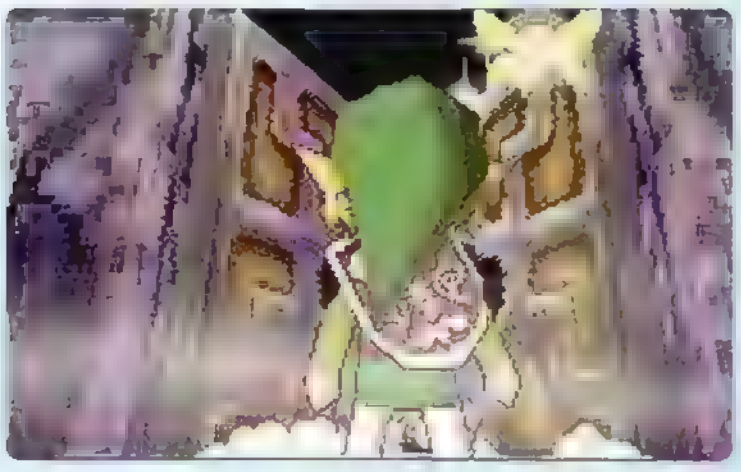
A tela sensível, porém, não é o único recurso do DS usado de maneira brilhante no jogo. Diferentemente da maior parte dos jogos que utilizam o microfone do portátil, em *Phantom Hourglass* ele não fica relegado apenas a minigames ou a bate-papo por voz via conexão Wi-Fi. Pelo

Sempre que alguém revela um local importante, ele é indicado no mapa

A areia da ampulheta é essencial na dungeon principal. Só não sabemos se ela também é essencial para reencontrar Tetra



Síndrome de *Resident Evil*: você é obrigado a ver portas como esta se abrindo – nada de pular a animação



contrário. Aqui, ele é essencial para dar continuidade à aventura, já que muitos enigmas só podem ser solucionados na base do sopro.

Mas a função usada de forma mais surpreendente em *PH* é o Sleep Mode (quando você fecha o DS com o jogo rodando para continuar mais tarde). Como se trata de algo que precisa ser feito em um momento específico e é de extrema importância para a história, explicar o processo em detalhes pode acabar com a alegria de quem gosta de descobrir segredos por conta própria. De qualquer forma, saiba que, ao menos até onde lembramos, é uma opção que nunca foi usada antes em um jogo para o portátil.

Nova maneira de navegar

Para quem não gostou de perder tempo navegando em *The Wind Waker*, boas notícias: em *PH*, o oceano não é tão gigantesco quanto o de seu antecessor e o sistema de navegação é bem mais amigável. Para começar, você não fica mais à mercê dos ventos para conseguir chegar aonde deseja. Isso porque, desta vez, Link usa um barco a motor. Além disso, não é necessário controlar a embarcação o tempo todo. Tudo o que você precisa fazer para viajar de uma ilha para outra é acessar o mapa de navegação (a opção que fica no canto inferior direito da tela sensível) e definir a rota que o barco deve seguir. Feito isso, sua única preocupação passa a ser o controle da câmera – também feito pela tela sensível –, para não ser surpreendido pelos perigos existentes em alto mar. Há desde bloqueios de madeira que podem ser evitados com simples pulos (o botão do meio durante a navegação serve para isso) até criaturas hostis como polvos gigantes, peixes voadores e monstros piratas – que precisam ser eliminados antes de atacarem o barco.

Como não é necessário guiar a embarcação em momento algum, o combate náutico torna-se bastante simples e eficaz. Para disparar o canhão do barco, basta tocar a tela rapidamente em cima do alvo desejado. No caso de navios inimigos, é indicado criar uma rota para fazer o barco circular em volta deles antes de começar a atacar, já que, assim, você se torna um alvo difícil de ser atingido.

Outra diferença entre *Phantom Hourglass* e *The Wind Waker* que envolve navegação é a opção de personalizar o barco. Comprando ou encontrando peças pelo cenário, é

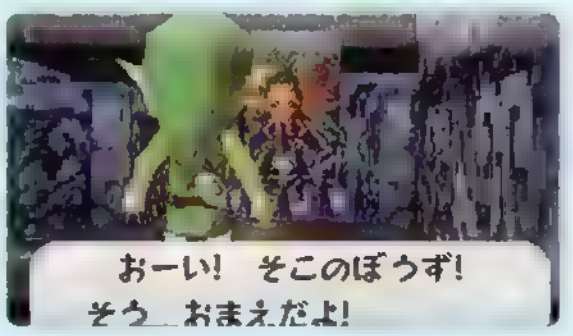
PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

Conheça as figurinhas estranhas – algumas nem tanto – que Link encontra durante a jornada

Como sempre, é necessário conversar com o maior número possível de personagens para avançar na aventura. Confira algumas das pessoas com as quais Link mantém contato no novo jogo.

VELHO DA ILHA

Equivale ao velhote que ensinava técnicas de combate a Link em *The Wind Waker*. Tem o poder de aparecer dentro das dungeons de uma hora para outra.



LINEBACK

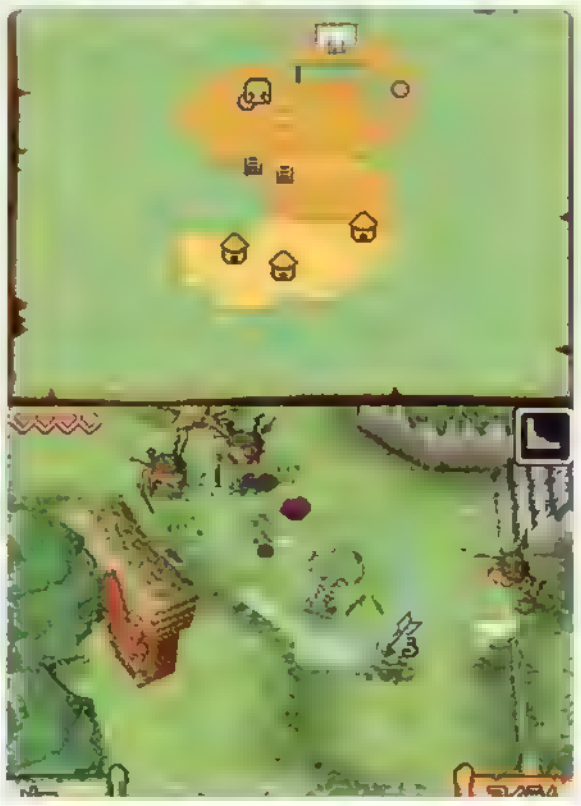
Uma criança hiperativa dentro do corpo de um pirata. Tem o irritante costume de agarrar e chacoalhar Link pelo pescoço quando algo dá errado.

MORADORES

É incrível como conseguem ser pacatos. Pense bem: você deixaria um moleque vestido de verde e com uma espada na mão entrar na sua casa? Nós não.

Muitas casas podem ser exploradas. A nossa favorita é a de uma sereia obcecada por cosplay. Detalhe: não curtimos anime

O sistema de combate do jogo é extremamente intuitivo. Para atingir os inimigos, basta tocá-los com a stylus



Estas criaturas surgem assim que você pisa na areia. O jeito é correr para um lugar seguro, esperar elas sumirem e só então continuar a caminhada

TUDO POR UMA TRIFORCE

Ainda somos viciados nos modos multiplayer de *Four Swords* (GBA) e *Four Swords Adventures* (GC), mas *Phantom Hourglass* é tão bom – e tão Wi-Fi – que não conseguimos parar de jogá-lo

A imagem acima é da tela superior do portátil, que mostra o mapa da arena. Controlando Link, você só vê os inimigos quando está com uma Trifoce nas mãos. A imagem abaixo é da tela sensível. No comando dos guardas, o mapa é exibido nela, para que você possa definir o caminho a ser feito pelos personagens.

O SUBTÍTULO REFERE-SE AO ITEM MAIS IMPORTANTE DO JOGO

possível modificar quase todas as partes que compõem a embarcação, como âncora, cabine de comando, canhão, etc. Aparentemente, porém, trocar essas peças não altera nada a não ser o visual do barco.

Contra o tempo...

Assim como nos demais jogos da série, o subtítulo *Phantom Hourglass* refere-se ao elemento mais importante do jogo – que, nesse caso, é uma ampulheta mágica. O item, conseguido depois que você derrota o primeiro chefe, define o tempo que você tem para avançar por uma determinada quantidade de andares na dungeon principal, localizada na ilha inicial.

Mas antes que você comece a ter flashbacks dos pesadelos que teve por causa daquela história de ficar voltando o tempo em *Majora's Mask*, fique sabendo que, em *PH*, a situação não é tão irritante. Espalhadas pelos andares, existem inúmeras áreas em que o tempo não passa. O segredo, portanto, é parar em um desses lugares, estudar a localização de itens e a movimentação dos guardas que vigiam os andares, e só depois entrar em ação. Além dessas áreas, é possível criar pontos de invisibilidade destruindo certos tipos de vasos. O bom desses pontos é que a contagem da ampulheta também pára quando Link está sobre um deles.

Completada uma seqüência de andares, você sai da dungeon e explora o oceano em busca do próximo templo. Ao vencer o chefe do local, você ganha alguns minutos a mais na ampulheta e, então, retorna à dungeon principal para avançar mais um pouco. É aí que surge a única falha do jogo: para chegar aos andares que ainda não visitou, você é obrigado a repetir praticamente todos os passos que já havia feito nos andares anteriores. Tudo bem que é possível utilizar itens antes indisponíveis para cortar caminho e perder menos tempo, mas a impressão que fica é que os produtores só adotaram essa idéia porque não conseguiram pensam em algo melhor.

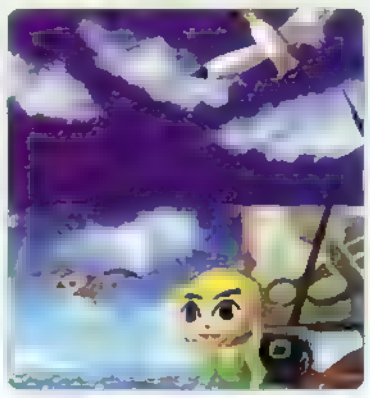
Novo multiplayer

Como se a aventura solo não fosse fantástica o suficiente para manter

Esta porta, como várias outras, só se abre depois que você elimina um chefe

EM ALTO-MAR

Navegar é muito mais do que ir de uma ilha para outra. Descubra por que a seguir



PESCA AO TESOURO
Como em *WW*, você usa um gancho para encontrar tesouros no fundo mar. Aqui, porém, o processo envolve um minigame no qual é preciso desviar de minas explosivas.

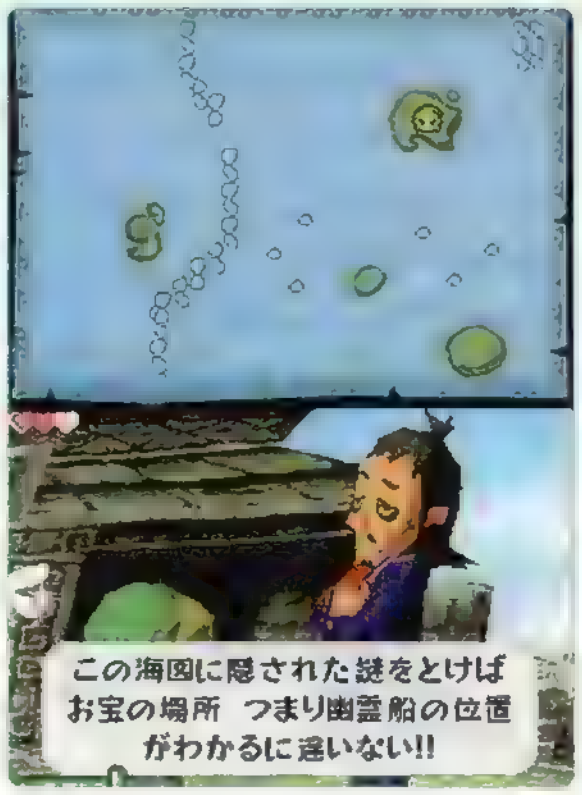
SEU BARCO
É possível trocar várias peças do navio para deixá-lo com a sua cara.

você grudado ao DS por horas a fio, *Phantom Hourglass* conta um dos modos multiplayer mais criativos e viciantes que já jogamos até hoje. As disputas rolam em arenas que lembram os andares da dungeon principal. O primeiro jogador controla Link da maneira tradicional e tem como objetivo coletar pedaços da Triforce e levá-los até a área com a mesma cor da roupa do personagem (azul ou vermelho). Para tentar impedi-lo, o segundo jogador cria rotas que são seguidas pelos três guardas ao seu dispor. Ao término do tempo, os jogadores mudam de lado – isso se repete por três turnos.

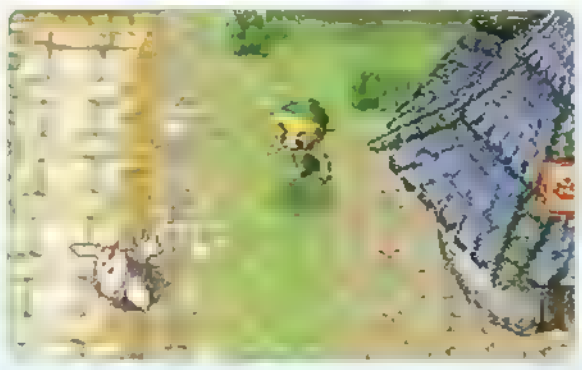
À primeira vista, controlar Link pode parecer uma injustiça, já que você não vê os inimigos no mapa da tela superior quanto está de mãos vazias e se move como uma lesma quando está carregando um item. Contudo, assim como na dungeon principal do modo singleplayer, existem áreas que deixam o personagem invisível aos olhos do jogador que controla os guardas. Além disso, de tempos em tempos, surgem itens em pontos específicos que concedem habilidades temporárias ao elfo, como proteção contra ataques e supervelocidade.

Vale a pena jogar agora?

Só se você tiver muita coragem. Progredir na aventura é extremamente complicado por causa da língua japonesa e, mesmo que você consiga, vai ficar boiando em relação à história – até agora não sabemos se a tal da ampulheta é essencial para salvar Tetra ou não. Se conhecer alguém que já importou ou pretende importar o game do Japão, tente ficar só nas partidas multiplayer. Assim, você descobre como funciona parte da mecânica de jogo, não estraga as surpresas que vai encontrar no decorrer da história e ainda fica com mais vontade de jogar a versão em inglês.

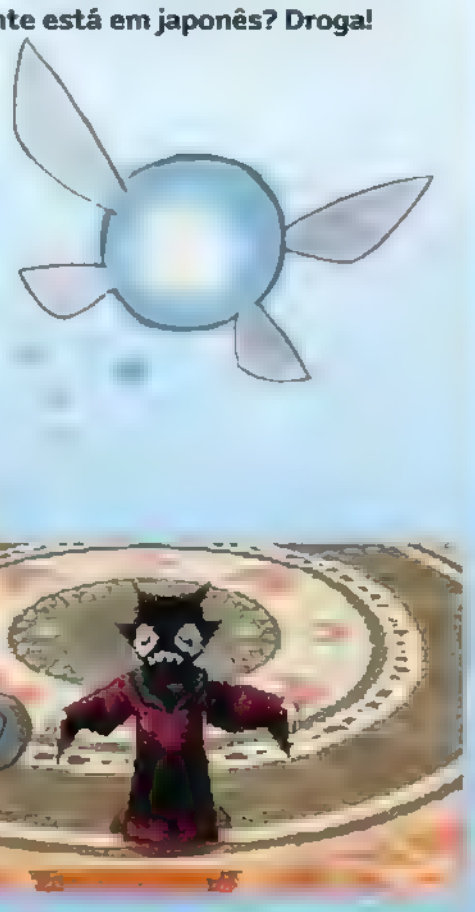


Explorando o oceano, é possível encontrar uma ilha em forma de DS

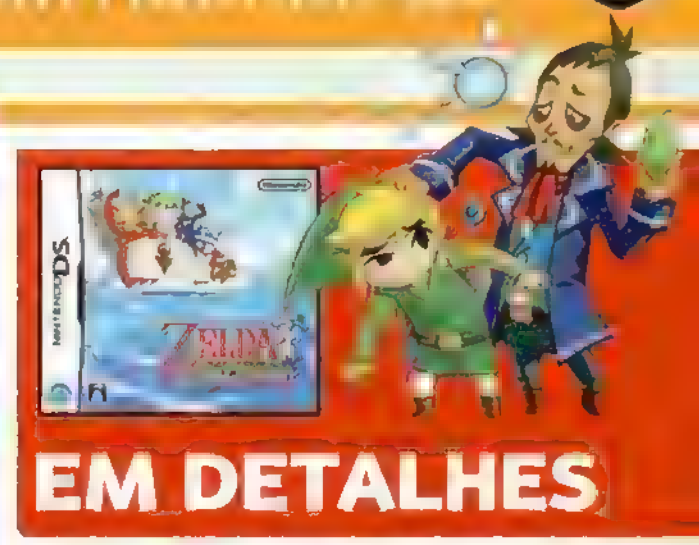


Sim, se você espancar uma galinha, será atacado por uma granja inteira

De que adiantam números se o todo o restante está em japonês? Droga!



Dica: contra ele, use o bumerangue e fique de olho na tela superior



EM DETALHES

PLATAFORMA	**DS**
PRODUÇÃO	**NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO	**NINTENDO**

RECURSOS

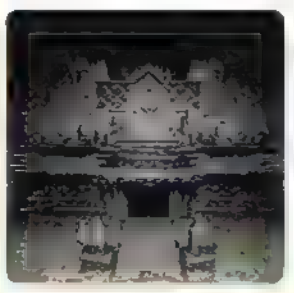
Wi-Fi

O QUE É

A continuação do injustiçado *The Wind Waker*. Simplesmente o melhor jogo de DS já lançado até hoje. Ponto.

VISUAL 9

Cria um novo patamar para qualidade gráfica no DS. Os efeitos criados no GC continuam magníficos.



ÁUDIO 9

A trilha sonora é épica, assim como em todas as versões 3D da série – sem desmerecer as em 2D, claro.

JOGABILIDADE 9

Mesmo se fosse composto apenas de quebra-cabeças e batalhas contra os chefes, já valeria a compra.

INOVAÇÃO 9

Dá vida nova a alguns itens e opções de uma maneira que nem o Wii conseguiu em *Twilight Princess*.

NG RESUMO

Como manda a tradição, você só pára de jogar quando vê os créditos finais na tela – ou quando precisa entender japonês para continuar.

95

ATENÇÃO!
AS PÁGINAS A SEGUIR TÊM CONTEÚDO IMPRÓPRIO PARA PESSOAS DE ESTÔMAGO FRACO

MANHUNT 2

Testamos o jogo mais polêmico dos últimos tempos antes que ele fosse banido. Descubra por que não querem deixar você jogá-lo

Um console para todas as idades. É assim que a Nintendo vem promovendo o Wii desde que ele foi anunciado oficialmente. Mas será que isso é verdade? Sim e não. Enquanto jogos simples, do naipe de *Wii Sports* e *Wii Play*, que agradam a todo tipo de pessoa, são lançados sem nenhum problema, games focados em públicos mais específicos, como é o caso de *Manhunt 2*, acabam sendo banidos – em vários países, o jogo foi classificado como sendo apenas para adultos, o que fez a Nintendo proibir a Rockstar de colocá-lo no mercado.

Se a produtora vai fazer mudanças para tentar lançá-lo – ou, melhor ainda, se os órgãos que cuidam da classificação dos mesmos vão aceitar tais alterações –, ninguém sabe. Seja como for, tivemos acesso à versão final e afirmamos sem medo: *Manhunt 2* é um dos melhores títulos de Wii que já jogamos. Sem dúvida, o alto nível de violência é a característica mais marcante do jogo, mas ele é muito mais do que uma carnificina digital sem motivo.

Soma de todos os medos

Misturando furtividade à la *Splinter Cell*, a mesma sanguinolência encontrada em *Mortal Kombat* e uma

Imagens captadas pelas câmeras internas da instituição Dixmor, onde Daniel e Leo perdem seis anos de suas vidas após serem submetidos a terríveis experimentos. O jogo começa de maneira violenta e só piora com o passar do tempo

VISÕES MORTAIS

VARIEDADE
No total, há 12 movimentos diferentes para realizar as execuções, além do botão B. Não é difícil aprendê-las e você ainda pode cometer alguns erros antes de terminar o serviço.

ARMAS DE FOGO
Diferentemente dos demais, o ícone de execução com arma de fogo é sempre vermelho. Nada mais óbvio, afinal não há o que esperar quando você está com um trabuco na mão.

BRUTALIDADE
Se você tem estômago fraco e algum dia chegar a jogar o game, pense duas vezes antes de usar a serra-elétrica para executar os inimigos. As cenas são bem fortes.

DETALHES
O efeito de sucção nas execuções realizadas com sacos plásticos dá um charme todo especial à animação – um charme que nem você nem ninguém gostaria de experimentar.

AS SOMBRAS SÃO COMO VERDADEIROS SANTUÁRIOS

• Com armas de fogo, você só faz um movimento para realizar a execução

• Eis o local onde Daniel faz a sua primeira vítima, um enfermeiro psicótico

• Uma das especialidades de Daniel é usar ferramentas cirúrgicas de forma inovadora para eliminar suas vítimas. Quem será o dono da mente que pensou nessas coisas?

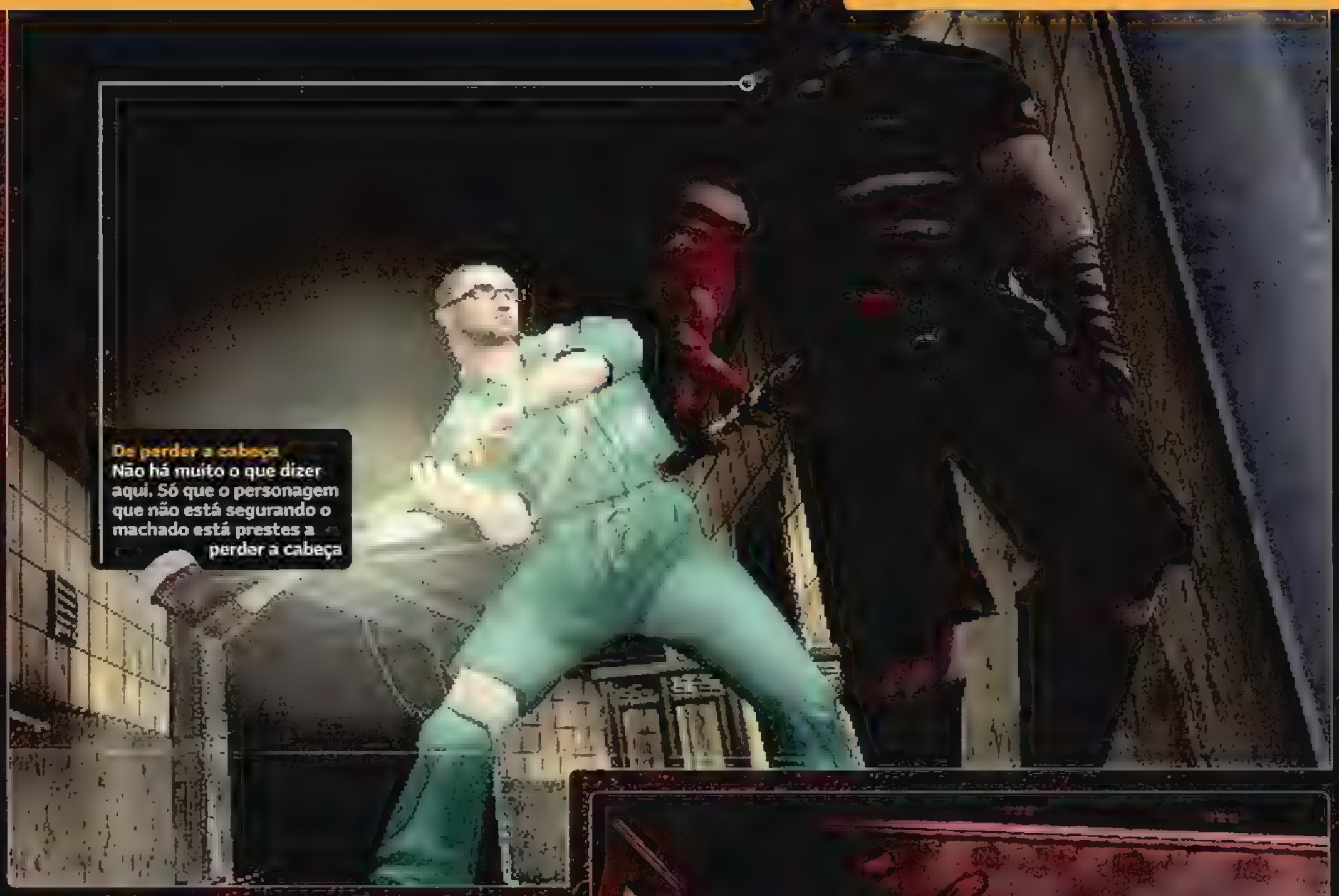
trama que pode ser definida como uma combinação do jogo *Second Sight* e do filme *O Albergue*, *Manhunt 2* é um jogo para adultos com estômago forte.

O astro do game é Daniel Lamb, um ex-médico que, depois de perder a memória ao ser usado como cobaia em um experimento médico que deu errado, passa seis anos enclausurado em uma ala de segurança máxima de um hospital psiquiátrico. Quando uma rebelião vira o lugar de cabeça para baixo, Lamb resolve fugir junto com Leo Kasper, outro prisioneiro, que o encoraja a fazer o que for preciso (inclusive matar) para descobrir quem são as mentes por trás do "Projeto" – a organização que estragou a cabeça da dupla e agora usa assassinos profissionais para tentar dar cabo dos dois.

O primeiro estágio, que rola dentro do hospital, funciona como tutorial para os dois principais elementos da dinâmica de jogo de *Manhunt 2*: usar as sombras a seu favor e surpreender os inimigos silenciosamente. Ser visto não resulta em uma fuga frenética para se manter vivo (como acontece em estágios futuros), mas obriga você a assistir a cenas bastante perturbadoras.

Guerreiro das sombras

Quando o personagem está em uma sombra, a barra de energia fica azul e ele não pode ser visto a olho nu. Alguns inimigos podem esbarrar no seu personagem se você deixá-lo mal posicionado e, às vezes, alguns deles tentam avistá-lo de longe, o que obriga você a manter os controles



totalmente imóveis para não correr o risco de realizar um movimento indesejado e ser encontrado. No geral, porém, as sombras funcionam como verdadeiros santuários, lugares onde ninguém pisa a não ser você.

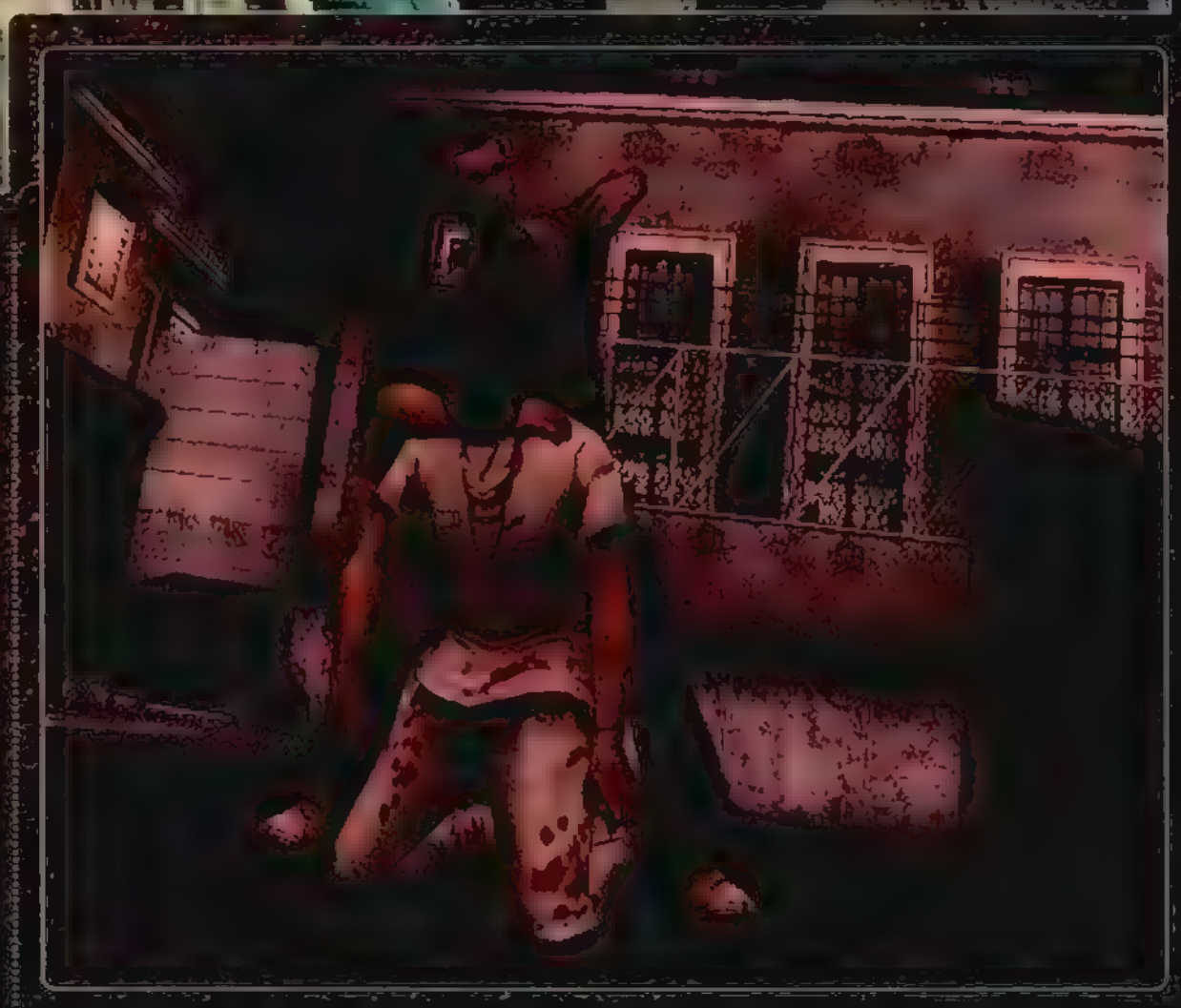
Os inimigos mais próximos são indicados no radar por setas que mostram para qual direção eles estão olhando. A idéia é esperar até que um deles fique de costas para você e então pegá-lo despercebido. Existem inúmeros tipos de arma, desde óbvias como pé-de-cabra, marretas, foices e ferramentas elétricas, até objetos mais simples como canetas, pedaços de vidro e sacos plásticos. Com a arma escolhida devidamente equipada, você trava a mira na vítima e a segue com cuidado.

Sujando as mãos

Ao se aproximar o suficiente do inimigo, o próximo passo é segurar o A para preparar a execução. Feito isso, um ícone surge na tela, indicando o movimento que deve ser feito pelo jogador com o Wii Remote ou com o Nunchuk para eliminar a vítima. A princípio, o ícone aparece em branco – o que equivale ao tipo mais simples e rápido de execução –, mas depois se torna amarelo e então vermelho. Ou seja, quanto mais tempo você permanece na cola do personagem que pretende eliminar, mais cruel é a execução.

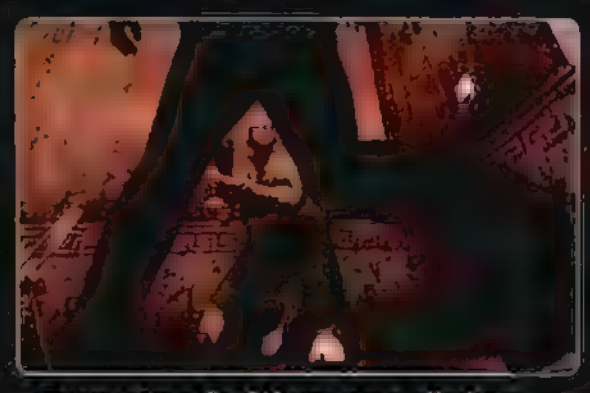
Como era de se esperar, o uso dos controles do Wii para realizar ataques desse tipo proporciona um nível de imersão incomparável ao método tradicional (apenas segurar e soltar um botão, como era feito no primeiro jogo, que só saiu para PS2 e Xbox). As execuções são divididas em vários estágios diferentes, cada um ativado por meio de um movimento específico. Uma vez terminado o serviço, você pode carregar o corpo – inteiro ou em pedaços – até um local escuro, para que os demais inimigos não descubram que você está nas redondezas.

Mas também pode deixá-los à mostra se quiser, para



● Quando você sabe o que está fazendo, um saco plástico é mais do que suficiente para dar conta do recado. E, como fica claro pela imagem acima, não estamos falando de fazer compras no supermercado da esquina

● Dentro de tubulações de ar como esta, a visão fica em primeira pessoa



● Escopetas são ótimas para eliminar inimigos em locais sem esconderijo

Permanecer nas sombras é a melhor pedida, mas você pode pressionar o Z para correr se achar necessário

A ARTE DO IMPROVISO

VALE TUDO
Se estiver sem armas, procure ícones em forma de caveira no radar. Eles indicam elementos do cenário que podem ser usados para executar os inimigos.

MORTE À VISTA
Nem sempre é preciso usar o radar para saber onde dar cabo dos oponentes – vai dizer que você achou que a cabine da imagem era um banheiro químico?

DEIXA QUEIMAR
Uma maneira rápida e eficaz de eliminar vários inimigos de uma vez só é despejando gasolina no chão e botando fogo em seguida.

Às vezes, é necessário fazer picadinho dos inimigos – literalmente – para avançar no jogo. Eis a razão do machado

Pressionar para cima no direcional faz o personagem se encostar nas paredes

É possível eliminar inocentes, mas você não ganha nada fazendo isso

Assassinos como estes devem custar bem menos do que os que usam terno

Daniel só pode carregar quatro itens ao mesmo tempo. Escolha os melhores

Para poupar a vida das pessoas, você pode optar por usar tranqüilizantes. Duvidamos que alguém vai querer fazer isso

chamar a atenção deles e, eventualmente, abrir novos caminhos para avançar. Exceto em momentos predefinidos, a Inteligência Artificial dos inimigos é totalmente imprevisível, então você não é obrigado a usar sempre a mesma tática para completar um estágio. Dá para destruir luzes para criar novas áreas de sombra, atirar tijolos e socar paredes para atrair ou desviar a atenção dos inimigos, entre outras coisas.

A jornada até o QG do "Projeto" faz o protagonista visitar alguns lugares de aspecto realmente desprezível, como uma sala de tortura que fica no porão de uma boate para fetichistas e um cinema adulto que exibe cenas impróprias para menores no telão enquanto você luta contra os inimigos. Há também estágios do tipo flashback, que mostram como era a vida de Daniel e Leo antes de ficarem presos.

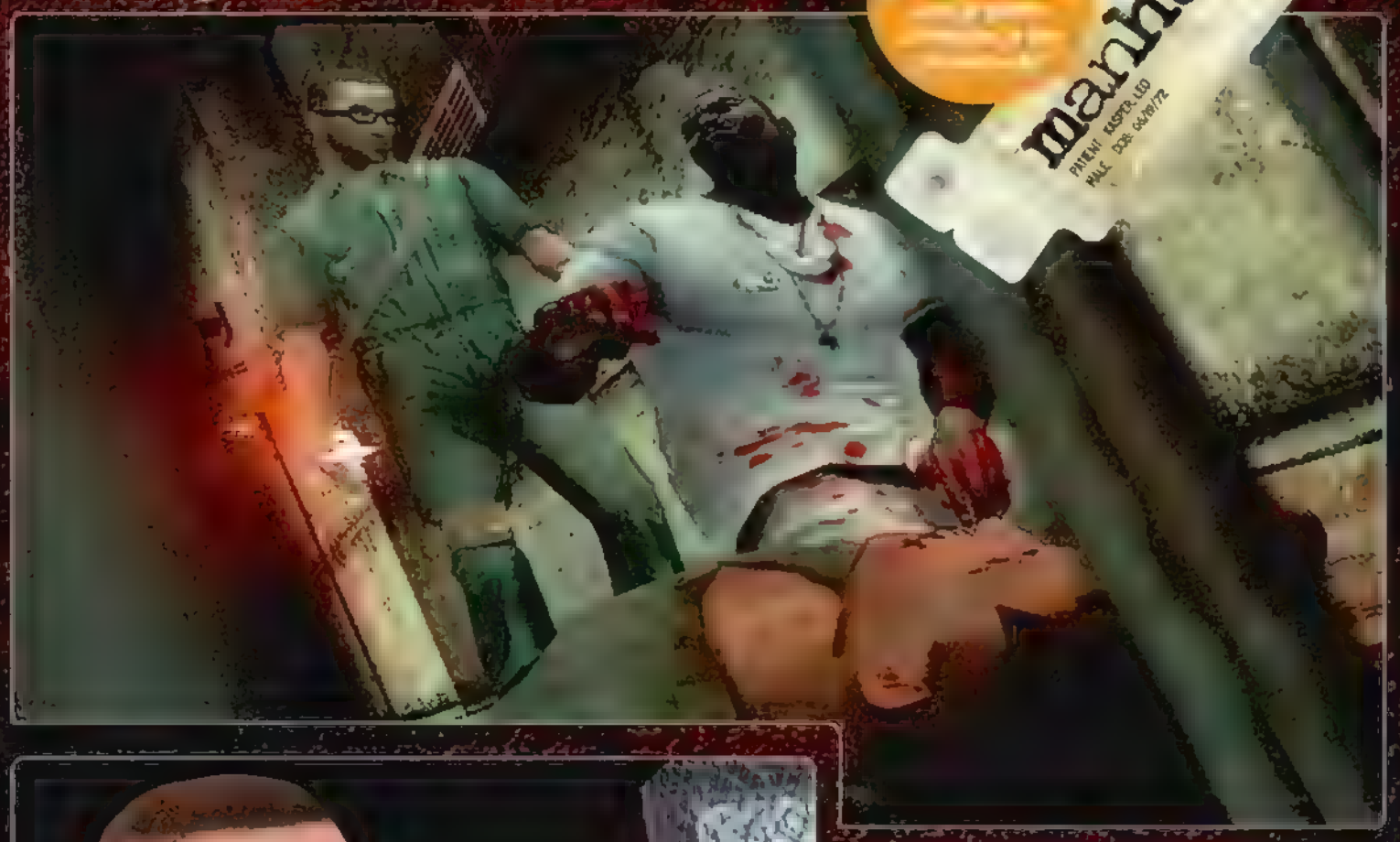
Embora a narrativa se torne confusa em alguns momentos, fica evidente que o surrealismo de algumas cenas é proposital e ajuda a manter o clima bizarro do jogo.

Imersão extrema

Em relação à jogabilidade de uma forma geral, não há dúvidas de que a existência de uma segunda alavanca analógica tornaria o sistema de controle um pouco mais amigável. Mas a verdade é que se tivéssemos que escolher entre uma coisa e outra, não trocaríamos os benefícios disponíveis graças aos controles do Wii só para poder controlar a câmera com mais facilidade.

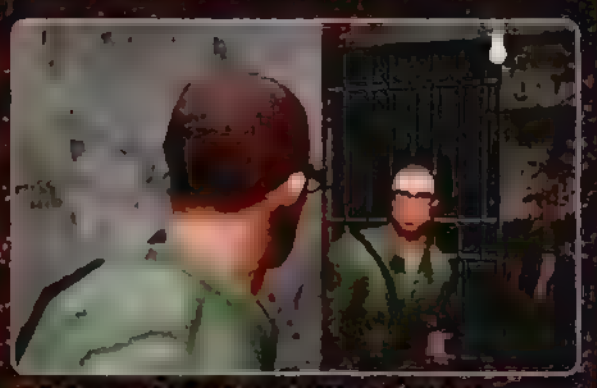
O direcional digital é usado para mover o personagem lateralmente, fazê-lo se encostar em paredes e outros elementos do cenário e alternar entre as armas que ele carrega. Por conta disso, é necessário segurar bem na parte de cima do Wii Remote. O botão 1 serve para ativar a visão em primeira pessoa, mas como é difícil alcançá-lo segurando o controle da maneira necessária, nem vale a pena tentar usá-lo.

É UM JOGO PARA ADULTOS COM A CABEÇA NO LUGAR



Os enfermeiros só estão cumprindo seu dever. Mas isso atrapalha Daniel, então...

Este é o momento certo para atacar a vítima sem chamar muita atenção



Momentos antes de Daniel e Leo fugirem da cela. A partir daí, o bicho pega

Infelizmente, não existe um minigame de corrida com cadeira de rodas

É impossível vencer dois assassinos ao mesmo tempo. Permaneça escondido

Depois do quinto estágio (de um total de 14), no entanto, essas falhas são compensadas pelo preciso controle da mira das armas de fogo. E, ao contrário do *Manhunt* original, as armas de fogo não tiram a importância das "normais", que ainda precisam ser usadas em alguns momentos mais avançados do jogo.

Além das execuções e do uso de armas de fogo, a sensibilidade dos controles do Wii é usada para desferir socos e bater nas paredes a fim de chamar a atenção de inimigos quando Daniel está encostado em uma delas – dois detalhes que tornam o jogo ainda mais imersivo.

Manhunt 2 não só é um dos games mais bonitos de Wii, com cenários detalhados e ótimas animações, como também supera praticamente todos os outros títulos do console no quesito áudio. Junto dos batimentos cardíacos e do barulho dos passos do personagem, as ótimas – e ofensivas – falas dos inimigos criam a trilha sonora perfeita para o jogo.

Para (muito) poucos

Assim como aconteceu com a primeira versão, muita gente vai se sentir ofendida pelo alto teor de violência e pelas eventuais cenas de sexo presentes em *Manhunt 2*. E com razão, afinal não se trata de um jogo para qualquer um. É um título para adultos com a cabeça no lugar, que sabem apreciá-lo pelo o que ele é: uma simples forma de divertimento. Se algum dia o game for lançado, não deixe de jogá-lo. E tenha certeza: trata-se de uma experiência que você não vai esquecer tão cedo.

EM DETALHES

PLATAFORMA	**Wii**
PRODUÇÃO	**ROCKSTAR**
DESENVOLVIMENTO	**ROCKSTAR**

RECURSOS

O QUE É

O primeiro jogo banido do Wii. Furtividade e violência como você nunca viu – e, provavelmente, como nunca vai ver.

VISUAL 9

Ambientes detalhados e animações impressionantes. Às vezes até demais, para falar a verdade.

ÁUDIO 10

É parte integral e essencial da experiência. Se fosse meia boca, a nota geral cairia pela metade.

JOGABILIDADE 9

Sistema de controle sólido e uma dinâmica de jogo que faz jus à história surreal e bizarra do jogo.

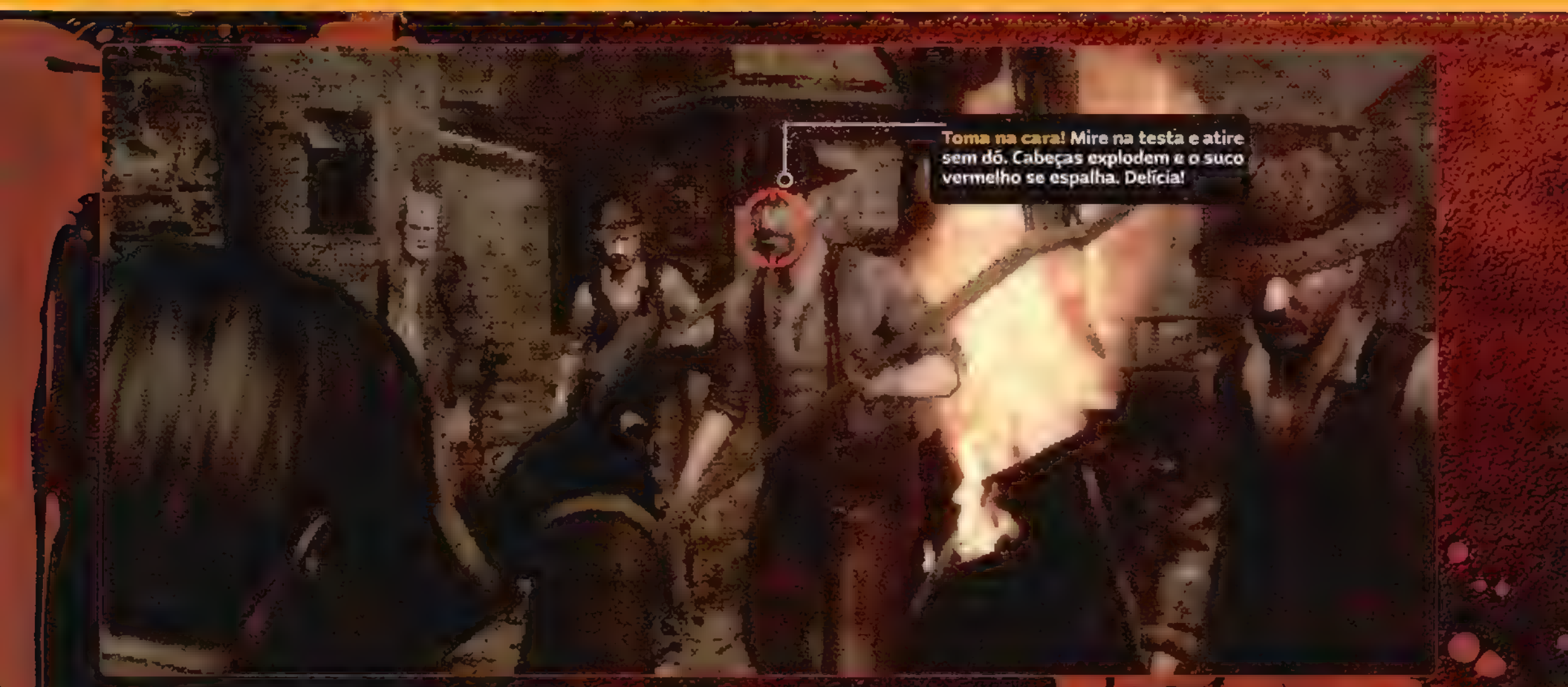
INOVAÇÃO 8

Faz ótimo uso dos controles do Wii, o que torna a jogatina intuitiva e, o melhor, extremamente imersiva.

NG RESUMO

Os censores têm razão: *Manhunt 2* é um jogo só para adultos. Mas também é um dos melhores que já jogamos no Wii. Só falta lançar.

92



RESIDENT EVIL 4 Wii EDITION

Tudo de bom: os melhores gráficos, o maior conteúdo e os controles mais precisos

Quantas vezes você toma sustos assistindo ao mesmo filme de terror? Provavelmente uma só, já que na segunda vez sabe de antemão o que vai acontecer. Porém, isso não se aplica a *Resident Evil 4*, jogo lançado no começo de 2005 para GameCube, relançado no final do mesmo ano para PS2 e que acaba de ganhar uma "Wii Edition".

Uma coisa é certa: se você nunca jogou, é bom deixar uma cueca ou calcinha extra sempre à mão – pode ser que o clima de tensão do jogo cause reações inesperadas em seu organismo e você não tenha tempo de chegar ao toalete. Agora, se você já jogou, vale a pena reviver esses momentos macabros e gelar na cadeira novamente, pois todo o desespero e a ansiedade que *RE4* proporciona permanecem intactos.

Na mosca

Pegue os gráficos da versão de GameCube, acrescente o conteúdo extra do jogo de PS2 e recheie com os controles de movimento do Wii. Pronto! Você tem em suas mãos a melhor receita de *Resident Evil 4*.

Em relação aos jogos anteriores da série (de *RE3* para trás), o tipo de medo sentido mudou de sustos para agonia. Ainda há momentos em que inimigos aparecem de repente com armas em punho para levar o jogador ao limiar de um ataque cardíaco; mas o que prevalece mesmo é a sensação de urgência em se desvencilhar da multidão de mortos-vivos que surgem de todos os lados sedentos por sangue humano.

Ah, mas agora você tem à sua disposição o Wii Remote com uma mira extremamente precisa e as coisas ficaram mais fáceis. Bom... nem tanto. Um dos aspectos mais legais deste game é que a munição é tão racionada que chega a dar raiva. Então, se você sair atirando a torto e a direito, vai acabar se dando mal.

Essa precisão proporcionada pelo novo esquema de controle só é

● A metranca TMP é ideal para destruir os escudos de madeira de certos monges

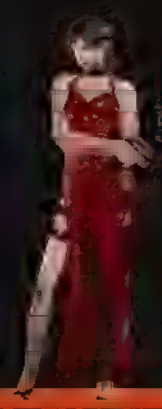
● A versão mais linda de *RE4*, com suporte a progressive scan e resolução 16:9

OS RESIDENTES

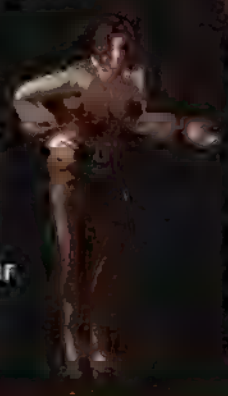
ASHLEY
Filha seqüestrada do presidente (mas não do Lula). Grita muito porque estão sempre passando a mão nela. É controlada em uma pequena parte do jogo. Ah, e fica muito brava se você tenta olhar por baixo da saia dela. Isso não quer dizer que nós tentamos fazer isso.

KRAUSER
Ex-amigo de Leon. Ótimo com a faca. Seu braço tem o péssimo hábito de se transformar em uma enorme garra.

LEON
Gosta de atirar. Não gosta que injetem óvulos de Ganados nele. É bom para lidar com multidões. Tudo na base da bala, logicamente.



ADA
Mocinha ou bandida? Talvez algo no meio-termo. Jogue o modo Separate Ways para liberar os arquivos secretos dela.



LUIS
Típico amante latino. Se um filme do game fosse feito, ele provavelmente seria vivido por Antonio Bandeiras. Será que ele tem ligações com Ada Wong? *RE4 Wii Edition* revela tudo!

sentida depois de uma meia hora de jogo, quando se chega à parte do tiro ao alvo dos medalhões azuis: mirar (e acertar) um pequeno ponto azul no alto do telhado de um celeiro é infinitamente mais fácil e satisfatório no Wii do que em qualquer ocasião anterior. Dali pra frente, é só alegria sangrenta.

Questão de chefia

Pense em um chefe, de qualquer jogo, que seja enorme e assustador. Agora dobre o tamanho e a voracidade dele e você chegará perto daquilo que são os chefes deste game. Del Lago, Salazar, El Gigante... qualquer um deles bota pra correr a maioria dos chefes de outros jogos como se fosse a hora do recreio no pré-primário. E olha que eu nem falei de quando é preciso cuidar de dois El Gigantes ao mesmo tempo. Mas como todo mundo já sabe, quanto maior o tamanho, maior o tombo. E pode crer que sua felicidade também vai ser enorme quando você colocar esses monstros gigantes para baixo.

As maneiras de vencer os inimigos são variadas e uma mais bacana que a outra. Claro que, com os chefes, as estratégias diminuem em número, mas com os inimigos normais é possível se divertir um bocado antes de mandá-los de volta para o limbo do qual saíram. Diferentes partes do corpo, quando atingidas por balas, causam reações diversas nos safados: tiros na cabeça podem atordoá-los ou explodir seus miolos; tiros nas pernas os colocam de joelhos,

Leon acaba de abrir um buraco na barriga do zumbi e o desgramado parece não estar nem aí. O jeito então é picar bala!

abrindo oportunidade para uma bela pezada no meio da fuça. E se tudo falhar ou você ficar sem munição, sua fiel faca pode ser acionada com um simples manejo do Wii Remote.

E a melhor notícia: depois de passar umas 10 ou 15 horas paradisíacas no inferno de *RE4*, você ainda pode aproveitar os modos extras que antes só estavam disponíveis no PS2. Finalmente, você vai conseguir entender como Ada está sempre no lugar certo quando Leon mais precisa.

VALE A PENA REVIVER OS MOMENTOS MACABROS E GELAR NOVAMENTE

EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	CAPCOM
DESENVOLVIMENTO	CAPCOM

RECURSOS

O QUE É

Verdadeiro clássico do gênero survival-horror. A história é o que menos importa. O que liga é meter bala nos zumbis!

VISUAL 10

O que já era lindo no GC continua impressionante no Wii. Detalhes e efeitos especiais a dar com o pau.

ÁUDIO 9

"Detrás de ti, imbecil!" é um insulto lindo de se ouvir. Músicas e efeitos assustadores completam o clima.

JOGABILIDADE 10

Ritmo alucinante e desespero total. Depois de chegar ao fim, você vai querer jogar de novo. E de novo.

INOVAÇÃO 9

O controle acelera as coisas, mas se você jogou a versão de GC, o game não será tão revolucionário assim.

NG RESUMO

O melhor que *RE4* tem a oferecer em uma prática embalagem de Wii. Só não leva nota máxima porque é um game de dois anos.

98

Ninguém entende mais de games do

GameMaster, videogame levado a sério

Edição 30 - R$ 8,90

- Muda tudo em Splinter Cell Conviction. Aqui, os segredos do novo jogo que vai revolucionar a espionagem virtual
- Crie seu próprio jogo: aproveite as facilidades do XNA que podem deixá-lo rico

Edição 29 - R$ 8,90

- Preview completíssimo do Devil May Cry 4 (PS3/X360): detalhes da jogabilidade, o novo herói novos inimigos e história da Saga
- Wii e DS: saiba conectar facilmente os consoles da Nintendo na web

Edição 28 - R$ 8,90

- As 2 novas armas do PS3: a comunidade virtual PlayStation Home e o game de plataforma LittleBigPlanet
- As primeiras imagens do GTA IV para PS3 e X360
- Preview: Manhunt 2

Edição 27 - R$ 8,90

- Indiana Jones: descubra todos os segredos do novo game para PS3 e X360
- **No Guia Completo Detonado:** GTA Vice City Stories
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars: jogamos a versão de PC

Edição 29 - R$ 8,90

- 5 games que vão mudar o seu jeito de jogar: The Crossing (PC); Army of Two (PS3/X360); Eye of judgment (PS3); Crush (PSP); Portal (PC)
- **No Guia Completo Detonado:** The Legend of Zelda - Twilight Princess

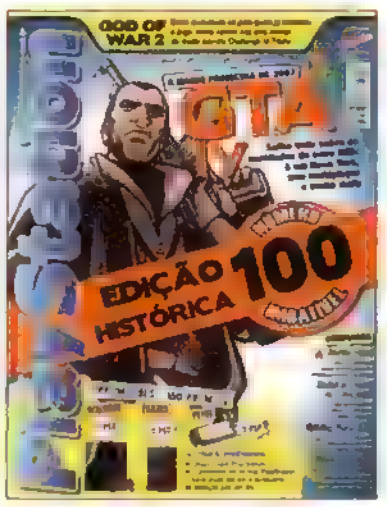
Só para quem curte PlayStation

Edição 102 - R$ 6,90

- Guia para desvendar os enigmas e encontrar os itens secretos de Tomb Raider Anniversary (PS2)
- **Detonados PS2:** Shrek3; Dawn of Mana; Silent Hill 4
- Os primeiros detalhes do Winning Eleven Evolution Soccer

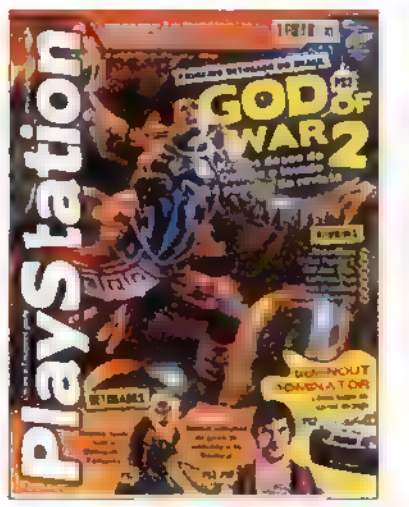
Edição 101 - R$ 6,90

- **Detonados:** Spider-Man 3 (PS2); The Red Star (PS2); Resistance Fall of Men (PS3); e Driver 76 (PSP)
- PS3 sem limites: compre games na PSNetwork e compartilhe com até cinco amigos sem gastar mais nada



Edição 100 - R$ 6,90

- GTA IV (PS3): tudo sobre as novidades do novo GTA. É em Nova York, tem multiplayer...
- **Detonados:** Naruto Accel (PS2); Medal of Honor: Vanguard (PS2); Shining Force EXA (PS2); Prince of Persia: Rival Swords (PSP)



Edição 99 - R$ 6,90

- God of War 2 (PS2): primeiro detonado do Brasil. Kratos desce do Olimpo e invade 13 páginas da revista
- **Detonados:** Ghost Rider (PS2); The Warriors (PS2/PSP)
- Burnout Dominator (PS2)

Edição 98 - R$ 6,90

- Medal of Honor: Vanguard (PS2) e Airbone (PS3)
- **Detonados:** Rogue Galaxy; Valkyrie Profile 2 Silmeria; Arthur and The Invisibles
- Karaokê Mania: solte a voz nos melhores jogos de cantoria do PS2

que a Editora Europa. Confira!

Revista oficial do Xbox no Brasil

Edição 7 - R$ 9,90

- Imagens nunca vistas do Halo 3. Aqui, os detalhes exclusivos, incluindo três mapas multiplayer totalmente inéditos
- Detonados: Spider-Man 3 e Oblivion (Parte 1)
- As primeiras imagens do Need for Speed: Pro Street

Edição 6 - R$ 9,90

- Grand Theft Auto IV: conferimos o jogo rodando
- Detonado: Graw 2. Aqui, a campanha detalhada; objetivos secundários; lista de conquistas
- **E mais:** FlatOut; Shivering Isles

Edição 5 - R$ 9,90

- Imagens e revelações do Project Gotham Racing 4
- Luzes da Morte: entenda e proteja-se das assustadoras luzes vermelhas
- E mais: Ghost Recon 2; Colin McRae: Dirt; Unreal III

Edição 4 - R$ 9,90

- Capa1: Star Wars Force Unleashed. O preview mais completo da galáxia
- E mais: Guitar Hero 2; NBA Street: Homecurt; Bullet Witch; Frontlines; Star Trek; Winning Eleven 2007; previsões para Gears of War 2

Edição 3 - R$ 9,90

- Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007, o futebol da nova geração
- E mais: Hour of Victory; Crackdown; Fatal Inerti; Doax2; Rainbow Six Vegas; Virtua Tennis; Oblivion Shivering Isle
- 101 Novos jogos de X360

Quer ganhar 2 edições das revistas da Editora Europa? Ligue para 0800 55 76 67 e saiba como!

Compre pelo telefone 0800 55 76 67, no site www.gameblog.com.br ou envie este cupom por correio para a Editora Europa

Envie este cupom para Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - OFERTA 138

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição): _____

_____ **Preço Total** (adicionar frete*): _____

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$_____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um deposito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de deposito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____

Compl. _____ CEP: _____ - _____ Estado: _____ Cidade: _____

Tel.: (___) _____ Celular: (___) _____ RG: _____

CPF: _____ E-mail: _____

***Fretes para postagem simples** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares. R$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,75. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

Ofertas válidas de 01/08/2007 a 31/08/2007 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.

POKéMON BATTLE REVOLUTION

Para variar, só os fãs vão comprar. E muitos deles vão se decepcionar

Na E3 do ano passado, muitos fãs de Pokémon ficaram babando depois que a Nintendo exibiu um lindo vídeo de *Battle Revolution*, que mostrava as supostas inovações previstas: a aparição dos treinadores de *FireRed/LeafGreen* (GBA) comandando monstros com gestos; criaturas se tocando após a realização de ataques físicos; dois pokémon sendo atingidos na mesma tela por um Blizzard; um Hyper Beam acertando um pokémon e, em seguida, destruindo parte do cenário; e muito mais. Esse vídeo, mais uma declaração da Nintendo que dava conta do retorno do narrador das partidas e dos pokémon rental (de aluguel) fizeram com que os fãs aguardassem ansiosamente por esta versão. A parte triste dessa história é que, agora, com o game em mãos, descobre-se que menos da metade dessas promessas foi cumprida.

Muita decepção

Para começo de conversa, os personagens de *FireRed/LeafGreen* não aparecem entre os seis avatares disponíveis no jogo (três masculinos e três femininos) – que, aliás, são os mesmos da versão *Pokémon XD: Gale Of Darkness* (GC), só que com a possibilidade de personalizar roupas, cabelos, sapatos, acessórios e cor de pele. Parece muito, mas depois de participar de centenas de lutas, você começa a cansar de ver sempre os mesmos rostos.

Os monstros antigos praticamente não mudaram. O visual foi levemente repaginado, mas a impressão que se tem em relação a alguns efeitos especiais (como o fogo que sai das criaturas do tipo Fire) é que eles ficaram piores. A diferença entre pokémon machos e fêmeas é ainda mais imperceptível do que em *Diamond/Pearl*, exceto algumas exceções – é fácil de notar se um Wobbuffet é fêmea: basta reparar se o monstro

^ A modelagem das novas criaturas é bem meia boca

parece ter uma doença na boca.

A única parte dos combates que realmente sofreu mudanças foram os golpes. O Thunder e o Hydro Pump, por exemplo, foram nitidamente exagerados para demonstrar o quão poderosos eles são. Ao usar golpes que acertam múltiplos oponentes nas batalhas em dupla, em vez de todas as criaturas atingidas serem exibidas ao mesmo tempo, elas são mostradas uma a uma, em tela dividida. Quanto ao Hyper Beam destruidor de cenários visto no primeiro trailer do jogo, esqueça: isso não acontece mesmo que você tente em todas as arenas do jogo. E por falar em arenas, saiba que a grande maioria delas é cópia de jogos antigos.

O início do jogo é extremamente fácil se você estiver usando um time treinado para batalhas com amigos. A Genius Sonority programou vários monstros em pré-evolução com golpes fracos e/ou com estratégias absurdas. Um bom exemplo disso é um Shedinja tentando usar Substitute, um golpe que, em casos normais, sacrifica parte do HP do monstro para criar um boneco que troca de lugar com ele e absorve os danos dos ataques inimigos. O problema é que nenhum Shedinja tem mais de 1 de HP, o que torna o golpe totalmente inútil.

No entanto, quando você termina o jogo (o que demora cerca de quatro horas se você for um bom jogador) e libera as batalhas de nível 50 (contra pokémon já evoluídos e lendários), as coisas ficam mais desafiadoras. Só que muito mais pelo poder de fogo deles do que pela estratégia adotada. Ou você acha que usar Thunder contra um Electrive (pokémon que não sofre danos de golpes elétricos e ainda tem o atributo speed aumentado cada vez que é atingido) é uma boa idéia?

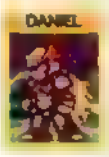
Para quem não entendeu, ele acabou de usar o golpe Discharge

Mais problemas

Usar o Wii Remote para jogar é um dos maiores problemas do jogo. Isso porque se você não colocar o cursor na opção desejada antes de pressionar o botão, acaba escolhendo a última iluminada – o que pode causar problemas em momentos inoportunos.

Em relação à parte sonora, a coisa só piorou desde *Pokémon XD*: as músicas não têm a menor graça e o narrador, que muita gente curtia no N64, foi trocado pelo narrador da versão anime, que não passa emoção alguma e ainda solta frases que não condizem com o que está acontecendo.

Por último, um problema que não vai agradar em nada aos jogadores casuais: os pokémon de aluguel são muito fracos. Por conta disso, ter um DS e uma cópia de *Diamond* ou *Pearl* acaba sendo obrigatório. No final das contas, *Pokémon Battle Revolution* não consegue escapar do estigma



das versões para consoles de mesa: ser apenas uma expansão dos games portáteis da série.

UÉ, CADÊ A CONEXÃO COM O DS?

Calma, ela ainda existe. Confira as três maneiras que você pode usar seu portátil em conjunto com *Pokémon Battle Revolution*

DS Battle Mode
Trata-se da tradicional Link Battle entre dois jogadores, ou seja, você transporta a sua luta para a tela da TV, usando regras predefinidas no próprio Wii.

Copy Pokémon
Em *Battle Revolution*, você baixa não apenas um time, mas todos os boxes com seus pokémon para dentro do jogo. Assim, pode alterar os monstros do time sem precisar ligar novamente o DS. O lado ruim disso é que não é possível equipar itens nem colocar TMs nas criaturas – você tem que fazer isso no portátil antes de transferi-las para o Wii.

Mistery Gift
O nome já é antigo, mas a função sempre muda de geração para geração. Na geração DS, o Mistery Gift serve para baixar – por meio de amigos ou da rede Nintendo Wi-Fi Connection – itens e pokémon. Atualmente, o Mistery Gift só serve para receber itens especiais e criaturas de *PBR*. Para saber quais são eles, consulte o detonado na página 76.

EM DETALHES

PLATAFORMA	**Wii**
PRODUÇÃO	**NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO	**GENIUS S.**

RECURSOS

O QUE É

Monstros de bolso tridimensionais travando batalhas não muito empolgantes na tela da sua TV. Volte a jogar *Diamond/Pearl*.

VISUAL 5

O visual das arenas e dos humanos é caprichado, mas não dá para dizer o mesmo dos novos monstros.

ÁUDIO 1

Se o narrador fosse mudo, seria melhor. Pensando bem, se o jogo inteiro fosse sem som seria melhor.

JOGABILIDADE 5

Usar o Wii Remote é extremamente irritante. Fora isso, é como se você estivesse jogando *Pokémon* no DS.

INOVAÇÃO 5

A produtora só se deu ao trabalho de pegar as inovações da versão para DS e transportá-las para o Wii.

NG RESUMO

Só os fãs vão conseguir ver alguma vantagem em comprar o jogo. Se esse não é o seu caso, nem cogite esta hipótese.

45

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

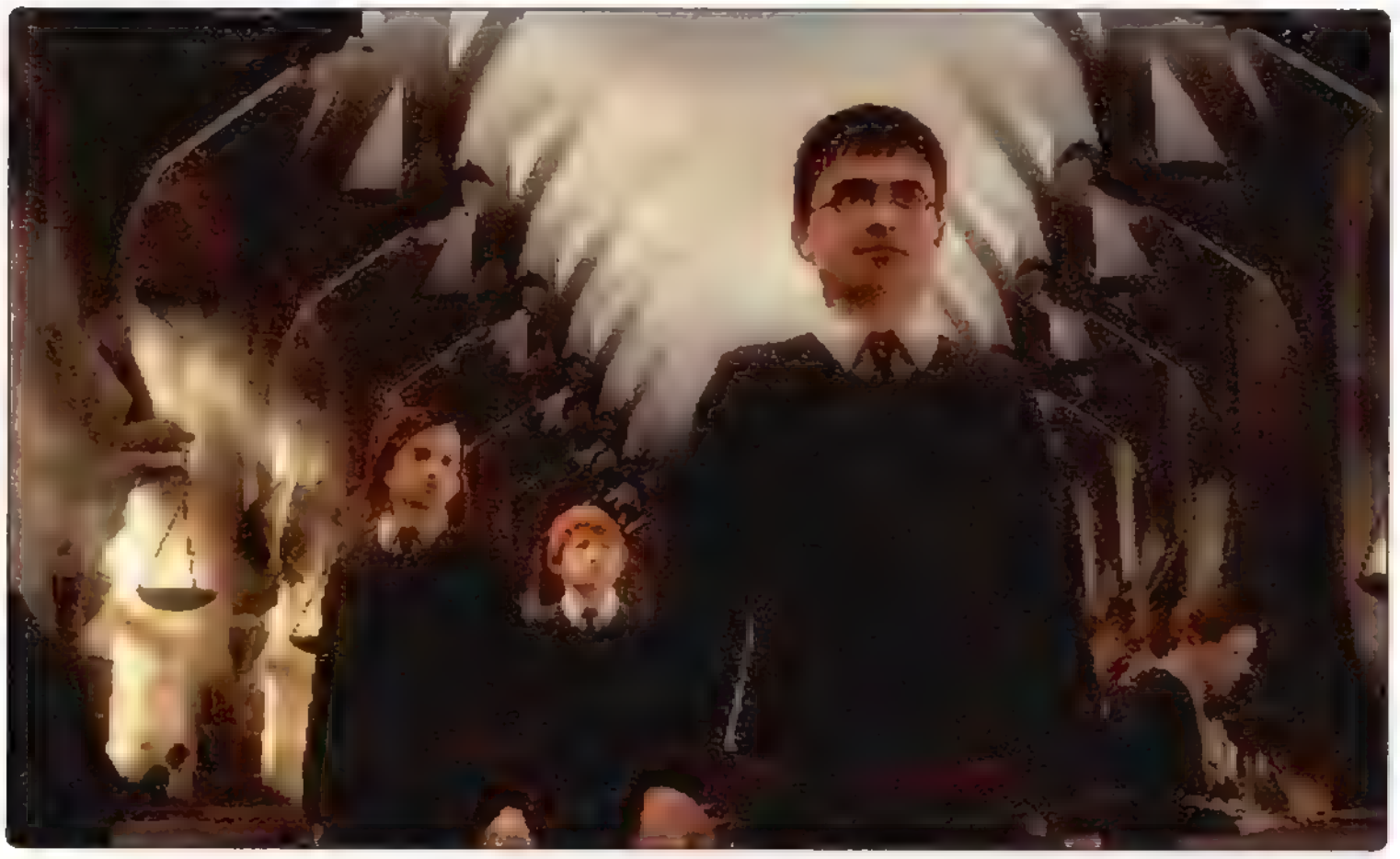
Imersão total na primeira aparição do bruxo no Wii

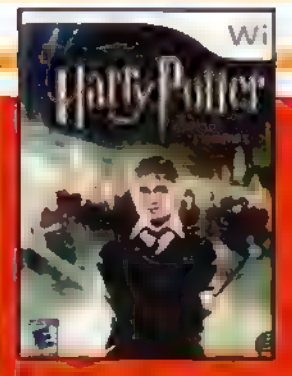
O que acontece depois que um novo filme do Harry Potter estréia nos cinemas? Um game baseado no mesmo é lançado em seguida, claro. Como qualquer outro game da EA, *Harry Potter and the Order of the Phoenix* ganhou versões para todos os consoles que você conseguir imaginar, mas, definitivamente, nenhuma é tão divertida quanto à do Wii. A razão para isso é simples: o uso intuitivo do Wii Remote e do Nunchuk pode tirar do sofá até os menos fãs do bruxinho. E o melhor é que o resto – gráficos, som, etc. – não deixa a desejar, só para quebrar aquele estigma de que games adaptados de filmes são ruins nesses aspectos.

Você adivinhou: o Wii Remote é a varinha mágica de Potter

Para começar, vale ressaltar que a jogabilidade é completamente diferente do último game da série. Agora, um sistema de missões à la GTA e a possibilidade de exploração dão o tom em *Order of the Phoenix*. No começo, você pode se sentir um pouco perdido ao perceber que tem mais de 15 missões simultâneas para escolher, mas segui-las é tão simples que essa sensação vai pro espaço rapidinho. Sem contar que o amadurecimento dos personagens no filme também se reflete aqui. Isso, no entanto, não quer dizer que o jogo seja chato ou adulto demais. Longe disso. Inclusive, o grau de dificuldade ainda está nivelado para que os menores possam aproveitar.

E se você curte *Dragon Ball* por poder usar os controles do Wii o tempo todo, sorria. Em *Order of the Phoenix*, é preciso sempre usar o Wii Remote para controlar a varinha mágica de Potter, seja passando pelo tutorial, brigando com Malfoy ou arrumando diferentes locais do castelo – algo totalmente fora do contexto do jogo, mas que rende pontos para destravar feitiços mais fortes, por exemplo. Torna-se chato ficar repetindo esse tipo de coisa depois de algum tempo, mas se você é fã da série, certamente, vai relevar esse defeito e se sentir um verdadeiro bruxo.


O livro de J.K. Rowling tem 896 páginas. Nosso review, apenas uma. Tá vendo como a gente facilita a sua vida?



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	EA
DESENVOLVIMENTO	EA

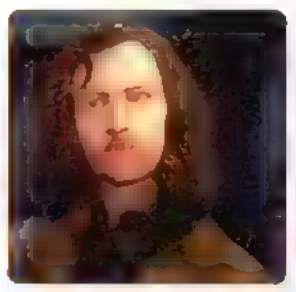
RECURSOS

O QUE É

O quinto jogo do bruxo (o primeiro no Wii). Tem mais exploração e suporte a sensor de movimentos na hora de lançar magias.

VISUAL 7

A modelagem dos personagens são muito bem-feitas, mas o jogo peca no acabamento dos cenários.



ÁUDIO 8

Como de praxe, o elenco empresta as vozes para o game. Infelizmente, ainda há muita repetição de frases.

JOGABILIDADE 8

O uso do sensor de movimentos é show de bola. Exploração e pitadas de RPG ficaram mais consistentes.

INOVAÇÃO 8

Muitos games já usam os sensores, mas este é o primeiro "jogo de filme" a se preocupar com tal opção.

NG RESUMO

Mesmo com alguns defeitos, esta é a melhor versão. Diverte especialmente quem fica imitando o personagem após os filmes.

79

DK JET RACE

A idéia é bater em bongôs, mas sem precisar bater em bongôs. Ou quase isso

A primeira coisa que você precisa fazer para gostar de *DK Jet Race* é não se importar com a cena surreal que vê na tela: macacos e crocodilos voando em alta velocidade graças a bongôs turbinados que ficam presos na cintura de cada um. A segunda, é não sentir vergonha de ser visto chacoalhando os controles do Wii feito um alucinado.

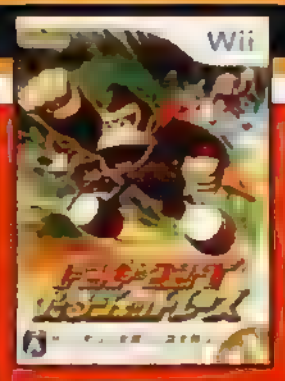
Inicialmente previsto para GameCube, *Jet Race* (antigo *Bongo Blast*) era para ser controlado por meio dos controles em forma de bongô da série *Donkey Konga*, mas acabou sofrendo alterações depois que foi anunciado como um título de Wii. Funciona assim: o Nunchuk equivale ao bongô da esquerda, enquanto que o Wii Remote equivale ao da direita. No início das corridas, é necessário chacoalhar os dois controles alternadamente para alcançar a velocidade máxima. Feito isso, você passa a usá-los apenas para desviar de obstáculos e fazer curvas, chacoalhando aquele que corresponde ao lado que pretende ir. Também dá para fazer o personagem pular, levantando os dois ao mesmo tempo.

Tirando o sistema de controle, *Jet Race* é um típico jogo de corrida da Nintendo. O modo principal (para até quatro pessoas) conta com três níveis de dificuldade e seis torneios compostos por três, quatro ou cinco pistas. Além dele, existe um modo de corrida contra o tempo e um de desafios específicos – este último é o único no qual a falta de compreensão da língua japonesa é um problema.

Obviamente, itens especiais também estão presentes. Para ativá-los, você pode pressionar o B no Wii Remote ou o Z no Nunchuk. O segredo para se dar bem nas corridas, no entanto, está em usar o turbo. Você enche a barra que fica no lado direito da tela conforme coleta bananas espalhadas pelo percurso. Uma vez completa, um ícone em forma de cacho de banana se acende e um turbo fica disponível. Para acioná-lo, basta segurar a alavanca do Nunchuk em qualquer direção e soltá-la em seguida. O melhor momento para fazer isso é quando existem barris em seqüência, uma vez que destruí-los com o turbo ativado faz você manter embalo e abrir vantagem em relação aos oponentes.

• Deixar o polvo vesgo não ajuda em nada

• Calma, Donkey. Deu pau no Wii Remote



EM DETALHES

PLATAFORMA	**Wii**
PRODUÇÃO	**NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO	**PAON**

RECURSOS

O QUE É

Jogo de corrida com bongôs flamejantes que não usa os controles em forma de bongô de *Donkey Konga*.

VISUAL 7

Uma mistura de GC com N64. Alguns efeitos são lindos, mas há elementos em 2D com baixa resolução.

ÁUDIO 6

Algumas músicas são bacanas, mas todos os personagens têm voz irritante.

JOGABILIDADE 7

Demora um pouco para sacar como a coisa funciona, mas depois que você pega o jeito fica difícil perder.

INOVAÇÃO 6

A única diferença para outros jogos de corrida da Nintendo é a maneira como os controles do Wii são usados.

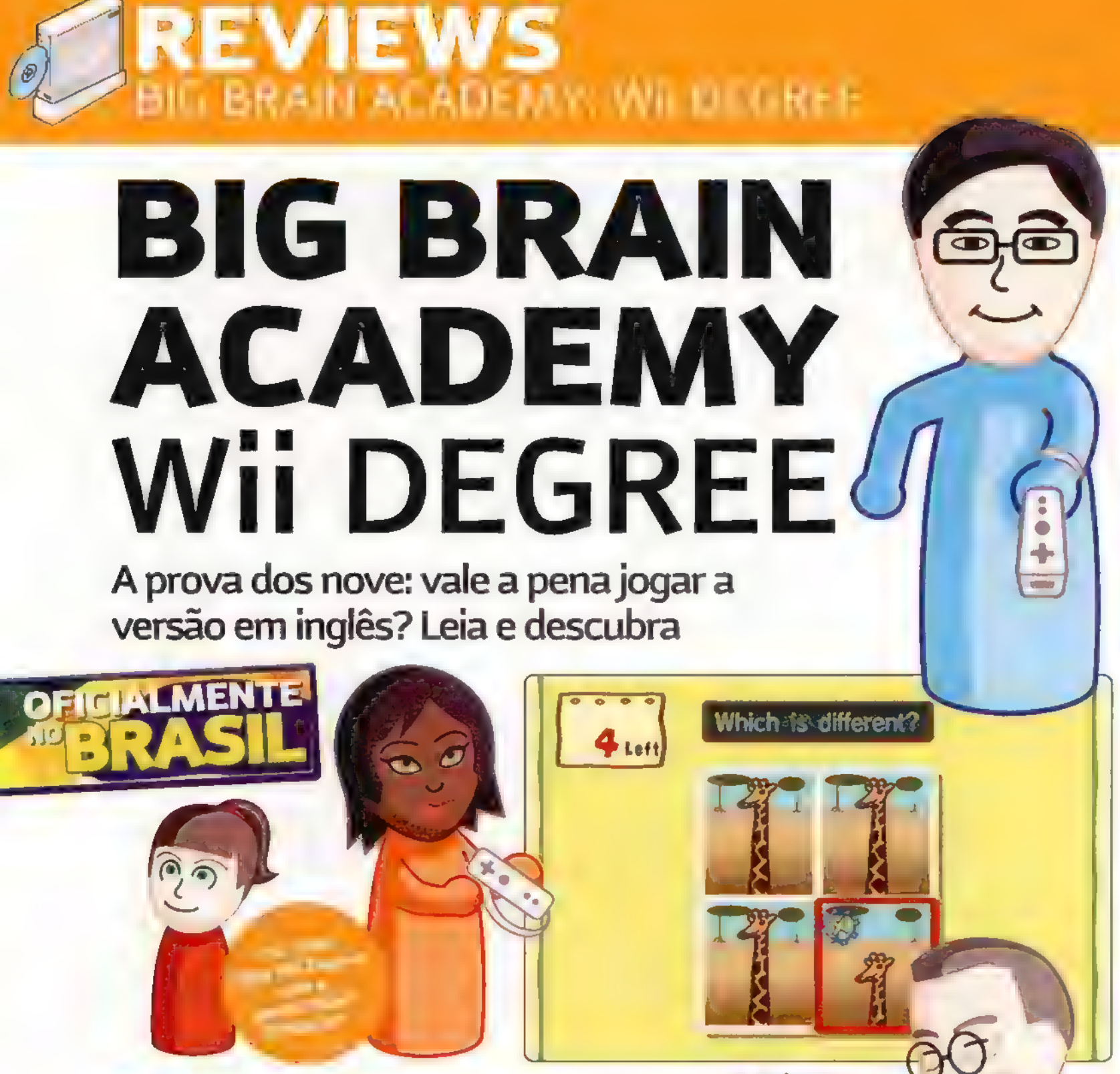
NG RESUMO

Apesar de não contar com nada que você ainda não tenha visto – exceto pelo esquema de controle, claro –, consegue divertir.

77

BIG BRAIN ACADEMY Wii DEGREE

A prova dos nove: vale a pena jogar a versão em inglês? Leia e descubra



Em imagens estáticas fica fácil notar as diferenças entre as figuras

Levando em conta apenas a quantidade de minigames existentes, a versão tamanho família de *Big Brain Academy* supera o insosso *Wii Play*. Porém, quando você também começa a considerar o tempo de duração de cada um deles, *Wii Degree* mostra-se muito inferior. Logo no teste inicial, você fica conhecendo todos os 15 minigames do jogo. Ou seja, diferentemente do que acontece em *WarioWare: Smooth Moves*, não existem motivos para jogá-los novamente, já que você não vai encontrar nada de diferente.

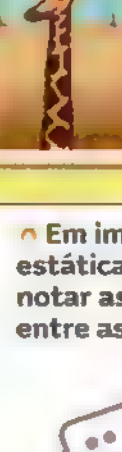
A única maneira de prolongar um pouco a vida útil do game é jogando em multiplayer. Existem três modos diferentes: Mind Sprint, Mental Marathon e Brain Quiz. O primeiro é o único que permite disputas mano a mano. E, ao contrário do que os caras da edição inglesa disseram no review da versão japonesa na edição passada, existem, sim, punições quando você erra uma resposta – para poder avançar, você é obrigado a repetir o mesmo minigame até acertar, então aquele papo de escolher qualquer opção só para completar a seqüência antes do adversário é puro papo furado.

3h30? Está na hora de jogar algo um pouco mais divertido

O Mental Marathon pode ser jogado por até oito pessoas e funciona como uma espécie de batata quente: você completa três minigames e passa para o próximo jogador. A primeira pessoa a errar uma resposta acaba com a diversão – e, conseqüentemente, fica taxado como o menos inteligente do grupo.

O Brain Quiz é o modo mais divertido de todos. Nele, até oito pessoas se dividem em grupos e escolhem minigames em um grande quadro. O bacana aqui é que além de existir alguns minigames exclusivos, você nunca sabe qual será o nível de dificuldade deles.

Como fica evidente, *Wii Degree* só consegue divertir se for jogado em grupo e, mesmo assim, não por muito tempo. Portanto, tenha isso em mente se estiver pensando em comprá-lo.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	NINTENDO

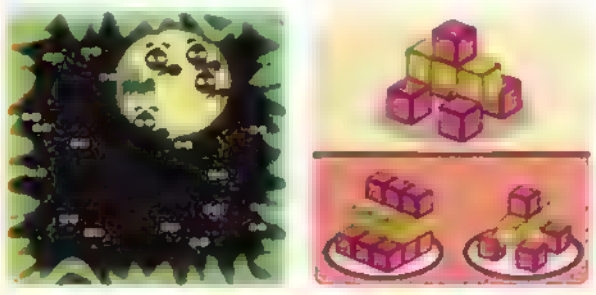
RECURSOS

O QUE É

O mesmo jogo publicado na edição passada, só que agora totalmente em inglês e analisado pelos "gênios" da equipe nacional.

VISUAL 6

Tirando *WarioWare: Smooth Moves*, não dá para comparar com nenhum outro jogo lançado para o Wii.



ÁUDIO 5

A voz que sai do alto-falante não acrescenta nada à experiência. E, só para constar, ela não é do Dr. Lobe.

JOGABILIDADE 5

Para se divertir por mais tempo, evite o teste inicial. Chame os amigos e comece pelo modo Brain Quiz.

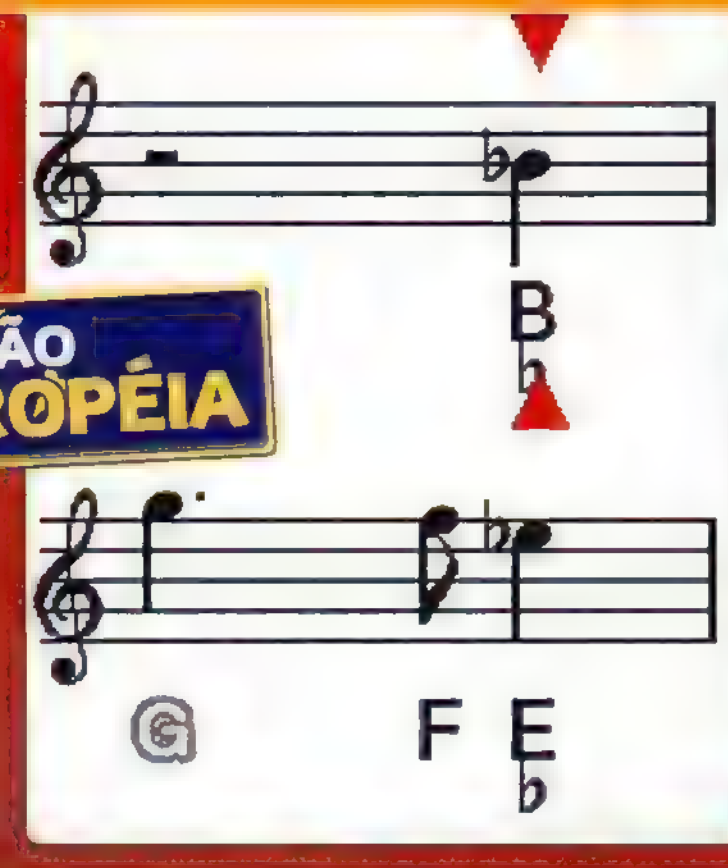
INOVAÇÃO 5

Além da função de cursor, bem que o jogo poderia usar o sensor do Wii Remote em alguns minigames.

NG RESUMO

Se viesse com um Wii Remote, assim como *Wii Play*, até valeria a pena a compra. Como não vem, continue jogando o do DS.

60



VERSÃO EUROPÉIA

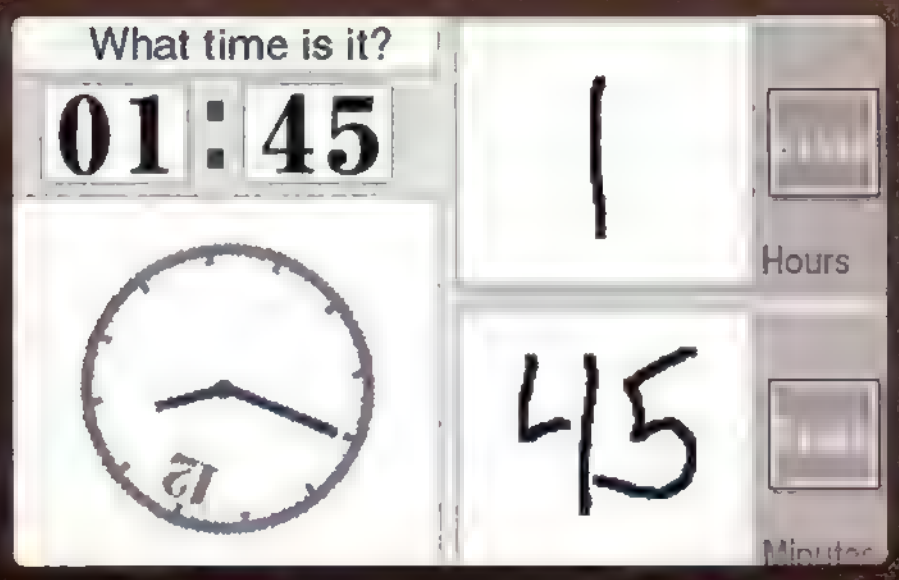
BRAIN AGE 2: MORE TRAINING IN MINUTES A DAY

Não precisa ser muito esperto para ver que pouco foi mudado

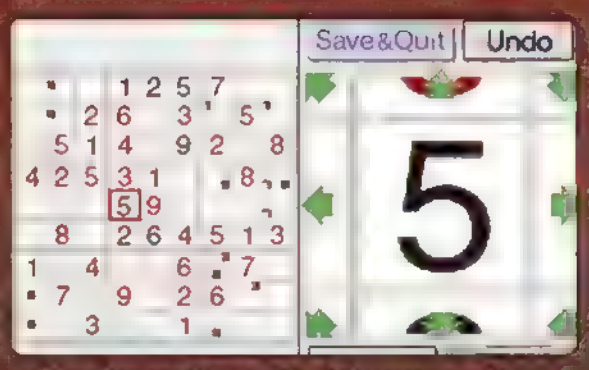
É como uma continuação da dieta fortalecedora de neurônios do Dr. Kawashima que todos lembramos muito bem e que nos faz perceber que *Brain Age 2* é quase igual ao original. O irritante jogo de reconhecimento de cores por voz foi substituído por um irritante jogo de reconhecimento de formas do tipo Jô-ken-pô. O Soduku está de volta, com mais de cem puzzles de diferentes dificuldades, e ele é tão bom que o jogo todo mais parece um título de Sudoku com minigames incluídos. Você dificilmente vai jogar o game da pedra/papel/tesoura mais de uma vez – ninguém no mundo tem tanta paciência assim.

Treinamento

Para garantir que a jornada não seja tão fácil, o ótimo modo de batalha wireless para 16 jogadores com apenas um cartucho também está de volta. Agora você só precisa



• O reconhecimento de escrita funciona tão bem como antes



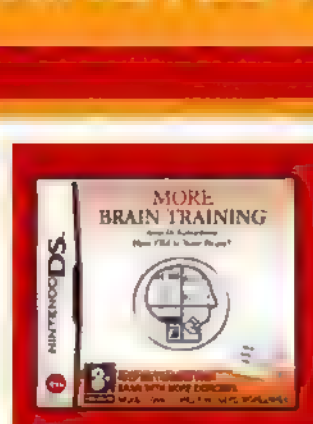
• Um dos melhores Sudoku que existem

encontrar outros 15 DSs para jogar.

Outros minigames resultam em uma mistura meio chata de testes aritméticos e cognitivos. Identificar o troco certo para uma nota de cinco, cutucando moedas com a stylus, traz à tona memórias da infância; enquanto que escolher um número e subtrair outro repetidamente dele (-9 = x, x-9 = y, y-9 = Z, etc.) tira a poeira de áreas do cérebro que não são usadas desde aquelas provas de matemática do ginásio.

Tocar músicas em um piano em miniatura vai assombrar os que têm ouvido ruim, mas a atividade mostra fluidez assim que você pega o jeito da coisa. É só não esperar proezas no nível de um Rachmaninoff como o nome do jogo, Masterpiece Recital, leva a crer.

No geral, agrada. Não sabemos quanto a você, mas nossos córtices pré-frontais poderiam ter sido mais estimulados nesta seqüência.



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	NINTENDO

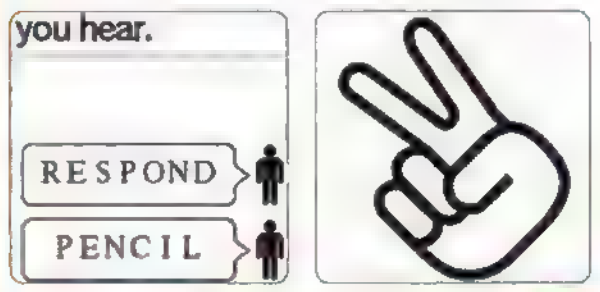
RECURSOS

O QUE É

Enfrente jogos curtos de memória que treinam seu cérebro para algumas tarefas bem específicas. E depois relaxe com Sudoku.

VISUAL 6

Muito simples, maior parte em preto-e-branco. Mas não pode ser culpado por sua claridade.



ÁUDIO 6

Não há um áudio de verdade, mas o joguinho do piano tem uns plink-plonks bem adequados.

JOGABILIDADE 8

Embora tenha a mesma idéia do jogo original, gostamos do efeito geral que causou em nós.

INOVAÇÃO 6

O joguinho de piano é bem legal, mas há pouca coisa aqui que não foi explorada no primeiro game.

NG RESUMO

Os novos desafios são divertidos, mas não há nada tão diferente que justifique a compra caso você já possua o primeiro.

78

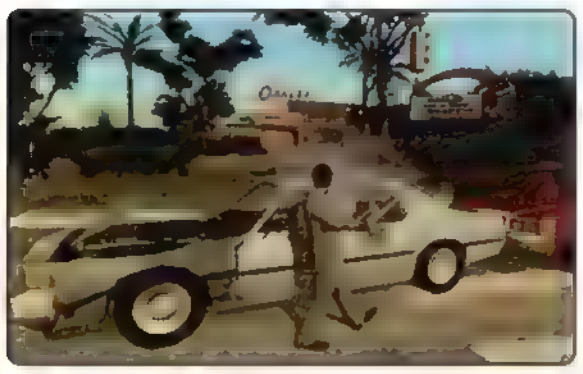
SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Cocada boa

Tony Montana, protagonista de *Scarface*, é um dos maiores criminosos do cinema. Tava na cara que o bandidão não iria se contentar enquanto não invadisse praticamente todos os consoles de videogame. A versão de Wii permanece igual às anteriores, salvo pelas adaptações feitas nos controles: o Nunchuk guia os veículos e é responsável pela movimentação de Tony, enquanto que o Wii Remote cuida da mira e da visão do traficante cubano.

Para quem ainda não conhece, *Scarface: The World is Yours* é um game com jogabilidade aberta, do estilo *GTA*, em que o objetivo é ser o rei do crime de Miami. Ele é baseado no clássico cinematográfico de Brian de Palma da década de 1980, mas não segue o roteiro do mesmo. Em vez disso, começa exatamente onde o filme termina, mas dando outro rumo à história.

Se você gosta do gênero, boa notícia: em muitos aspectos, este game é bem melhor do que qualquer *Grand Theft Auto* lançado até hoje. Apesar de não ter Al Pacino, a dublagem, que conta até com Rodrigo Santoro, é muito boa e a história é envolvente. Os gráficos estão um nível acima o que se viu em *San Andreas* mas um pouco abaixo de *Saint´s Row*.



A maior vantagem em relação a *GTA* fica por conta do inventivo sistema de progressão criminal: quanto mais grana e poder você tem, mais sua vida será facilitada no game. O dinheiro sujo proveniente de atividades ilícitas deve ser "lavado" para poder ser aplicado em diferentes símbolos de status. Carros de corrida, por exemplo, podem ser comprados e usados a qualquer hora. E eles ainda vêm com o porta-malas lotado de armas! Basta chamar um de seus motoristas. Por falar nisso, você pode ter diferentes tipos de capangas para cumprir uma série de missões secundárias.

Com muita variedade e ação que não acaba mais, *Scarface* é altamente recomendado. Principalmente para quem não se conforma com a idéia de que *GTA IV* não vai sair para Wii. **ET**

O dinheiro do jogo deve ser "lavado". Será que *Scarface* foi feito no Brasil?

PLATAFORMA	**Wii**
PRODUÇÃO	**VIVENDI**
DESENVOLVIMENTO	**RADICAL**

EM DETALHES

VISUAL	8
ÁUDIO	8
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	7

NG RESUMO

Muita coisa para fazer, para roubar, para matar. E diferentes modos de fazer tudo isso. Se quiser alcançar os 100%, você tem em mãos um game de mais de 30 horas.

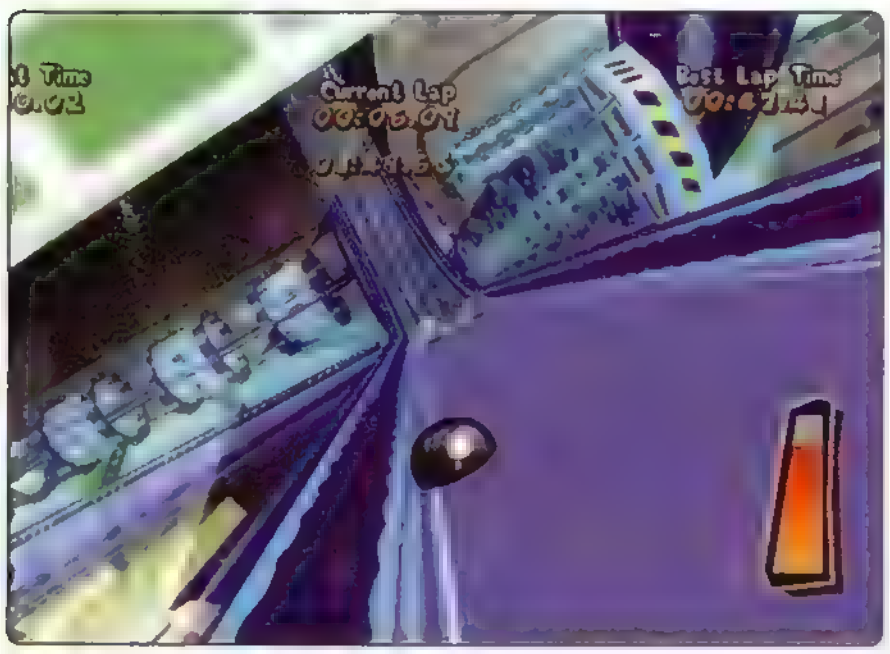
87

MERCURY MELTDOWN REVOLUTION

O mundo dá voltas

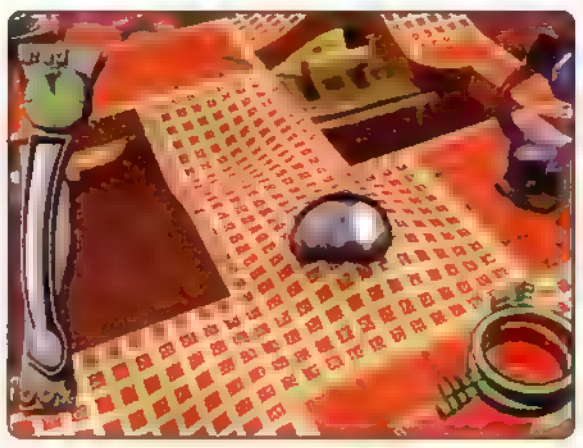
O conceito original de *Mercury*, quando ainda nem havia estreado no PSP, era voltado a controles sensíveis ao movimento. No terceiro jogo da série, o Wii mostra-se a ferramenta perfeita para um retorno a essas origens.

Em uma espécie de aula de física prática e mais divertida, o jogador deve conduzir uma bola de mercúrio por labirintos com quebra-cabeças dos mais variados, sempre girando e torcendo o Wi Remote (mas também pode ser jogado com o controle clássico). Durante o percurso, a bola pode sofrer alterações em seu tamanho se você dividi-la ou perder parte dela, e na coloração, já que muitos obstáculos são ultrapassados apenas se ela estiver pintada da cor certa.



No começo, *Mercury* parece fácil. Depois, é uma tortura só

Como todo jogo de puzzle que se preze, *Mercury Meltdown Revolution* começa fácil para que o jogador se familiarize com os controles, mas depois de algumas voltas que a bola de mercúrio der por esse mundo, você estará arrancando os cabelos tentando descobrir como combinar teletransportes com plataformas, aquecedores, botões, resfriadores, jatos de tinta e muito mais para levar a maldita bolinha até o final da fase. Por mais que seja desafiador, cansa. E que falta faz um modo multiplayer para um jogo desse tipo... Afinal, o ponto forte do Wii é jogo em turma. **ET**



Ai que bom seria se todas as aulas chatas virassem games assim...

PLATAFORMA	**Wii**
PRODUÇÃO	**IGNITION**
DESENVOLVIMENTO	**IGNITION**

EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	4
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	8

NG RESUMO

***Mercury* do jeito que ele merece ser jogado, ou seja, com controles sensíveis ao movimento. Mas por que diabos a Ignition resolveu não incluir um modo multiplayer?**

72

BROTHERS IN ARMS DS

Muito melhor do que você poderia imaginar

Conversões, via de regra, deixam a desejar. Principalmente quando o game sai de um console de mesa para um portátil. Há todos os ajustes necessários no visual e nos controles que tendem a destruir a idéia original. Exemplos disso não faltam. Logo, seria natural pensar que *Brothers in Arms* sofreria desse problema no DS, certo? Errado! A Gameloft esbanja competência no que deve ser, de longe, o melhor jogo de tiro adaptado para o portátil. Do visual requintado, com direito a muita ação simultânea, ao controle bem resolvido, tudo no jogo agrada e diverte. É surpreendente como até mesmo o uso de veículos foi mantido na adaptação.

O esquema de jogo é óbvio: use o direcional para mover o soldado e a stylus para controlar a mira. Ainda na tela sensível ficam os principais recursos, como acesso a armas, granadas, uso de metralhadoras fixas, binóculos e afins. Movimentos avançados do personagem rolam de maneira automática. Precisa usar um muro como proteção? Basta andar em direção a ele. O mesmo rola quando há uma barricada: aproxime-se dela e o soldado espertamente se protegerá sozinho. Bem bacana porque evita solavancos na ação. As coisas continuam acontecendo, sem que você tenha de clicar em qualquer opção para fazer isso.

Como deslize, só mesmo a falta de um mapa ou um radar. O game sempre indica a direção aonde você precisa ir, mas achar os oponentes no cenário é tarefa meio complicada. De resto, *BiA* oferece a melhor experiência em jogos de guerra já vista no DS. **NA**

Encolheu sem perder a majestade

PLATAFORMA	**DS**
PRODUÇÃO	**UBISOFT**
DESENVOLVIMENTO	**GAMELOFT**

EM DETALHES

VISUAL	9
ÁUDIO	8
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	6

NG RESUMO

O que tinha tudo para ser apenas uma conversão mediana, acabou se revelando algo extremamente caprichado, com detalhes que incluem até uso de veículos.

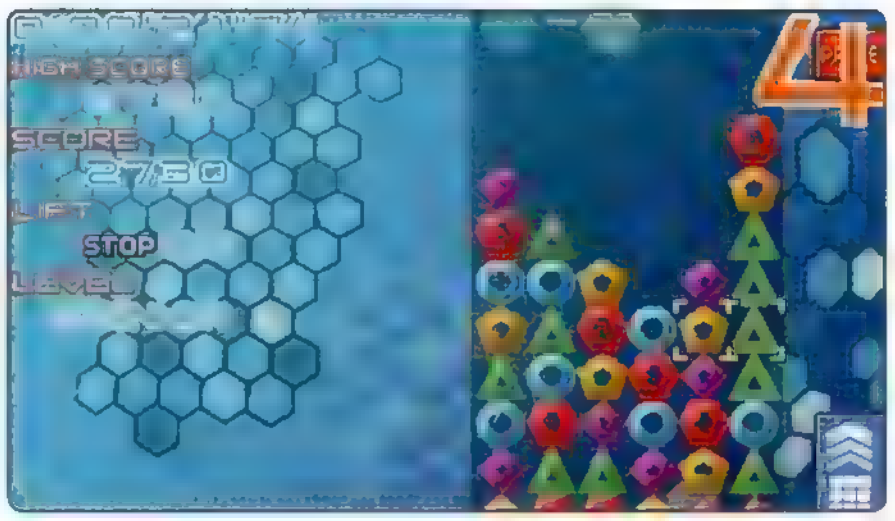
89

PLANET PUZZLE LEAGUE

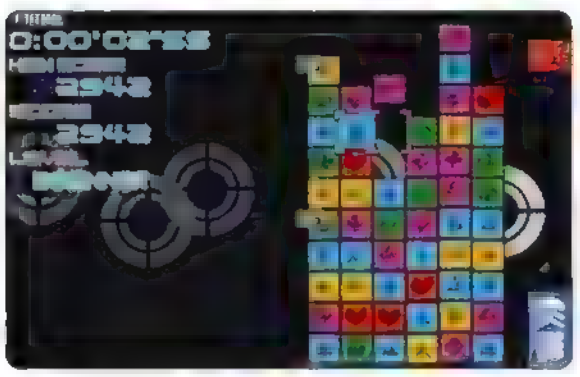
O melhor remédio contra a fila do banco

Tudo bem. *Planet Puzzle League* pode não ser um primor em termos gráficos nem tampouco em inovação. Mas, ainda assim, diverte pra caramba. Como tantos outros jogos de quebra-cabeças que você já testou, este não foge à regra básica: o esquema é juntar três ou mais peças da mesma cor antes que a tela encha. O diferencial é que você só pode mover os blocos na horizontal. O número de casas para se movimentar é livre. Pode soar estúpido, só que a limitação de andar somente para os lados aumenta o desafio.

O jogo oferece muitos (muitos mesmo!) modos de partida. Há desafios cronometrados ou sem tempo algum, com um número predeterminado de movimentos permitidos, versus a Inteligência Artificial e desafio para limpar a tela completamente. Isso apenas na opção singleplayer. Uma modalidade interessante é o Daily Play. São três regras distintas que devem ser cumpridas em um período de dois minutos. E, como sugere o nome do modo, só podem ser jogados uma vez por dia, exatamente como rola em *Brain Age*.



Em *PPL*, o DS pode ser empunhado na vertical ou na horizontal



Por padrão, o game exige que o DS seja segurado na vertical, até porque isso aumenta o espaço destinado às peças. Quem preferir, porém, pode mudar a empunhadura para a horizontal e escolher entre botões para destros ou canhotos. O esquema na vertical, pra ser sincero, é melhor.

No geral, o jogo diverte, oferece desafio elevado e tem uma longevidade bem grande. **NA**

PLATAFORMA	**DS**
PRODUÇÃO	**NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO	**INT. SYS.**

EM DETALHES

VISUAL	3
ÁUDIO	5
JOGABILIDADE	9
INOVAÇÃO	5

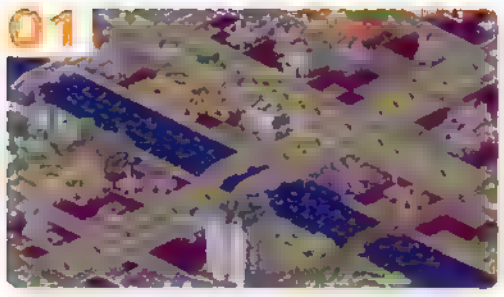
NG RESUMO

Já não há mais como inovar muito em jogos de quebra-cabeças. Mesmo assim, vale a grana investida por oferecer desafio elevado e muitos modos de jogo.

70

EXTRA

Análises rápidas, porém essenciais



Mais uma chance de ser prefeito

01 SIMCITY DS

PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** EA
DESENVOLVIMENTO EA

SimCity é o tipo de jogo que realmente combina com o DS: o controle por meio da stylus e da tela sensível funciona tão bem quanto um mouse no PC. E embora esta versão seja um tanto complexa e conte com visuais exageradamente simples, ela apresenta uma quantidade absurda de itens e construções. De tanta coisa que o game tem, surge a dúvida: será que caberia mais alguma coisa dentro do cartuchinho do DS? **MB**

80

É pior do que tomar uma vaca

02 SURF'S UP

PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** UBISOFT **DESENVOLVIMENTO** UBISOFT QUEBEC

Surf's Up é mais uma conversão furreca de filme para videogame. Nas versões para consoles de mesa, o objetivo condiz com o nome do longa: usar ondas para realizar manobras. Aqui, no entanto, não rola nada disso. Por quê? Simplesmente porque não existem ondas. Trata-se de um jogo de corrida a bordo de pranchas de surfe que, inexplicavelmente, conseguem se mover em alta velocidade em trajetos 100% planos. Nada a ver. **AP**

43

03 RATATOUILLE

PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** THQ
DESENVOLVIMENTO THQ

Vítima da maldição dos jogos baseados em filmes, a adaptação portátil de *Ratatouille* não surpreende aqueles que já sabiam direitinho o que esperar: um jogo tão insosso que, não por acaso, só deve agradar ao público infantil. Sem qualquer dose de desafio, o game conta com duas modalidades: uma que busca dar continuidade à trama da animação e outra intitulada Cooking Mode, cujo esquema, mesmo funcionando bem, só deve empolgar os viciados em *Cooking Mama*. **MB**

40

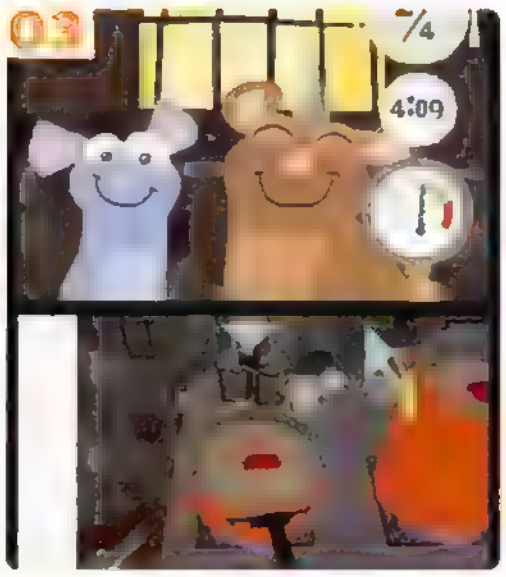
É possível desenhar rotas para os tanques. Mas... para quê?

04 TANK BEAT

PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** 03 ENTERTAINMENT **DESENVOLVIMENTO** MILESTONE

Normalmente, o tema "guerra" dá origem a bons jogos, mas esse não é o caso aqui. Mesmo com boas iniciativas, como a mistura de estratégia, ação e simulação de batalhas de tanques, *Tank Beat* não convence. O estilo de jogo repetitivo e a história sem sal simplesmente não incentivam você a passar mais do que 15 minutos desenhando rotas e atirando em outros tanques. **AP**

30



Que saudades do Mickey Mouse...

05 IMPOSSIBLE MISSION

PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** PLAY IT! **DESENVOLVIMENTO** SYSTEM 3

Este relançamento do jogo homônimo de 1984 é um exemplo de que alguns clássicos duram para sempre, enquanto outros devem permanecer só na memória. Este jogo aqui se enquadra na segunda opção. Apesar de existir uma versão com gráficos atualizados, você continua sem saber qual é a tal missão impossível que precisa concluir. O pior é que querem lançar essa tranca no Wii. **AP**

40

Velhas lembranças voltam à mente com *Time Ace*. Mas é só

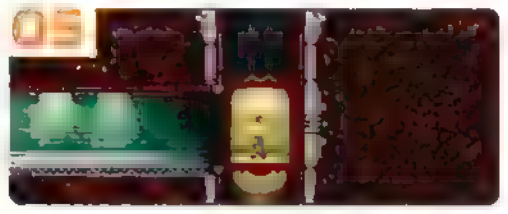
Kurikin: karakin de jogo chato

06 KURIKIN: NANO ISLAND STORY

PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** NINTENDO **DESENVOLVIMENTO** MEDIA KITE

Pelas imagens pode não parecer, mas *Kurikin* é uma mistura de *Pokémon* com *Pikmin*. Você lê diálogos e mais diálogos para depois vasculhar cenários em busca de centenas de espécies de vírus cujos nomes terminam sempre com a sílaba "kin". Por fim, controla esses vírus com a stylus em batalhas supostamente estratégicas. Mais difícil do que entender o que rola na história é conseguir se divertir. **FA**

43



Missão Impossível é gostar disso

07 TIME ACE

PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** KONAMI **DESENVOLVIMENTO** TRAINWRECK

Se você é das antigas, certamente vai se lembrar de *Afterburner* ao jogar *Time Ace*. E não é por menos: além da mesma perspectiva e da dinâmica de jogo, a repetição também é a mesma. O que muda é a possibilidade de jogar com diversos aviões e usar a tela sensível para reparar as naves entre um estágio e outro. Os diálogos com vozes digitalizadas são muito bons, o que compensa (mas não muito) os gráficos estourados. **AP**

63

Tudo sobre animes, mangás e games

EDITORA EUROPA 20 Anos

Compre também pelo telefone 0800 55 76 67 ou no site www.gameblog.com.br

JÁ ACABOU?

Miyamoto reconhece que os gamers não querem mais épicos de 60 horas como *Zelda*. A NGamer Brasil investiga se os melhores perfumes vêm mesmo em pequenos frascos

Qual deve ser a duração de um jogo? Esta é uma questão que assombra a humanidade desde que o homem da caverna inventou a roda e cansou de rodá-la sozinho montanha abaixo. É uma charada sem solução, como tentar descobrir o comprimento do fio da meada.

É aí que mora o problema: já cansamos de ouvir histórias tristes de criadores de games que dizem que as poderosas produtoras, cegas pelas estatísticas e projeções de vendas, os forçam a implementar modos extras para aumentar artificialmente a duração de um game. Pior ainda: isso parece ter contagiado muitos jogadores, que se sentem lesados quando seu mais novo game não é grande o bastante para seus gostos.

Outras formas de mídia conhecem os erros desse procedimento. O novo CD de Ozzy Osbourne tem pouco mais de 40 minutos de duração e ninguém fica mendigando algumas músicas bônus só para aumentar o tempo de audição. De forma similar, poucas pessoas listam *Shoah*, um documentário de nove horas sobre o Holocausto, como seu filme favorito. O maior pedaço de barbante do mundo é inútil se estiver todo embaralhado.

WarioWare é um belo exemplo de como games curtos também podem ser duradouros

A lei da compensação

A raiz do problema é óbvia: games custam bem mais do que CDs ou filmes. Então, os consumidores estão certos em exigir mais pelo investimento em seus jogos. A questão é determinar o quanto isso significa exatamente. Então, quando Miyamoto reafirma seu desejo por games mais curtos - como fez recentemente ao dizer que "poucas pessoas estão interessadas em jogar um grande RPG como *Zelda*" - é natural que a desconfiança dos gamers, que vêem os preços subirem cada vez mais, fique ainda maior. Acontece que Miya está com a razão, apenas sua mensagem está meio truncada.

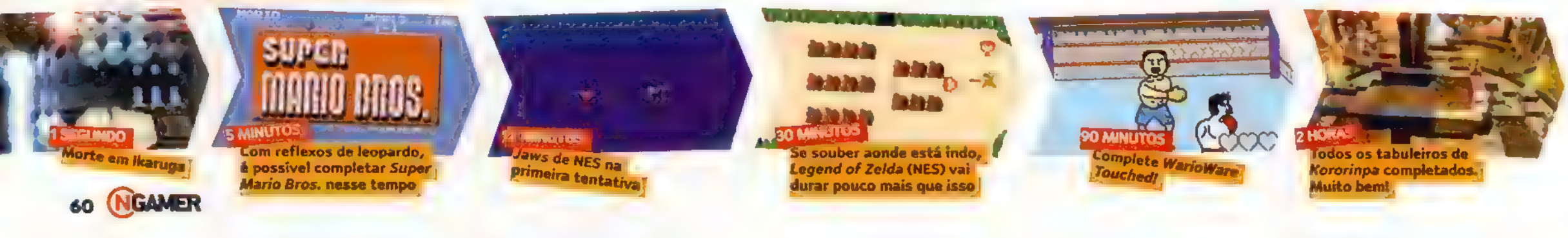
O problema de games épicos como *Zelda* é o ritmo. Não é que as pessoas não querem jogar *Zelda*, elas não querem jogar *Zelda* pela segunda vez. Somente os RPGs com enredos mais consistentes merecem uma segunda jogada e, mesmo assim, é uma porção pequena dos fãs que se dá a esse trabalho. Para a maioria das pessoas, iniciar um segundo arquivo de gravação de *Golden Sun* é motivo para suar frio. O foco desses games é proporcionar uma experiência singular e, freqüentemente, você é colocado para revisitar os momentos clássicos pois eles estão inevitavelmente afogados em um mar de backtracking e repetição. Ninguém assistiria pela segunda vez a um episódio de *Friends* se ele durasse oito horas e não mostrasse nada além dos personagens entrando e saindo de restaurantes. Por mais maravilhosos que esses títulos sejam, o aviso de "mais de 50 horas de jogo!" na parte de trás das embalagens muitas vezes parece assustador quando se pára para pensar. Afinal, nós provavelmente gastamos muito mais do que essas 50 horas jogando *Mario Kart DS* online.

E quanto desse tempo é gasto com diversão? Vagar por um campo em busca de itens não é jogar, é labutar. Muitos games, não apenas RPGs, forçam situações para atrasar ou até impedir seu progresso em direção ao final do jogo, como se soubessem que não há muita coisa lá para despertar seu desejo por uma segunda partida. Em uma entrevista recente, Colin Anderson, diretor da Denki, sugeriu que a ênfase na escala existe pois é algo "calculável e fácil de descrever no papel", argumentando que isso não é diferente de julgar "um livro pelo número de páginas". Mas é difícil censurar essa atitude quando tantos games "curtos" são desgraçadamente mal interpretados pelo público. Você pode até ter chegado à fase final de *New Super Mario Bros.* antes que ele tivesse tempo de esfriar nas prateleiras das lojas, por exemplo. Mas você já conseguiu pegar todas as moedas? Mesmo? Cada uma das fases foi feita com tanto amor e

Jogos de quebra-cabeças como *Slitherlink* evitam por completo a estrutura tradicional

MUITOS SE SENTEM LESADOS QUANDO SEU MAIS NOVO JOGO NÃO É GRANDE O BASTANTE

A LINHA DA VIDA



Sands of Time é curto, mas de vez em quando nós jogamos algumas partes só de curtição

preocupação que uma nova partida é praticamente uma obrigação; e é discutível se, fosse ele maior, haveria algum benefício tangível. O game não é pequeno a ponto de você conseguir lembrar de todos os cantos e canos do mundo 6-2, por exemplo.

Um pouco de alongamento

E mesmo assim, palavras duras não param de ser proferidas contra títulos de profundidade infinita como *Wii Sports* e *Excite Truck*, que são injustamente criticados pois não conectam seus objetivos com cenas de animação e tutoriais. Mas como esses títulos provam, não há problema nenhum em andar pelo mesmo caminho repetidas vezes – contanto que seja divertido. E você não faria de novo se não tivesse se divertido na primeira vez.

Mas o outro ingrediente necessário mostra-se mais problemático, justamente por ser aquilo que os games que seguiram o conceito de "menor, melhor" de Miyamoto não têm, notadamente *Luigi´s Mansion* e *Pikmin*. E isso é justamente para proporcionar motivação suficiente para uma nova visita.

Claro que a melhor maneira de alcançar isso é simplesmente fazer games muito divertidos. Assim os gamers podem, por meio da simples força de vontade, encontrar suas próprias razões para recomeçar. Quanto melhor o game, mais speedruns você encontrará no YouTube. É claro que assegurar esse nível de jogabilidade às vezes está fora das mãos dos criadores de games (achamos que essa é uma aspiração que todos eles têm em comum),

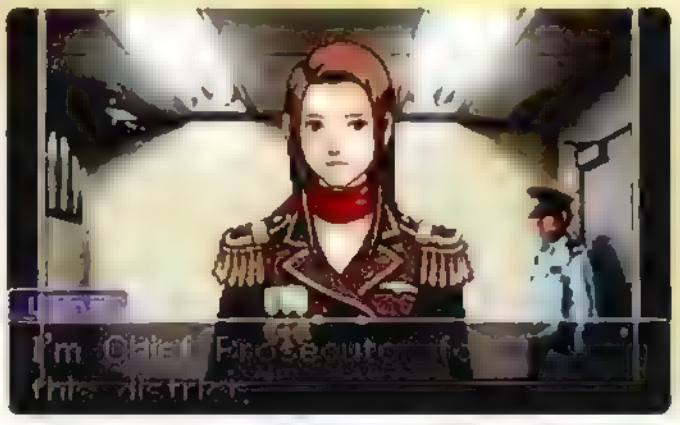
PALAVRAS DURAS NÃO PARAM DE SER PROFERIDAS CONTRA TÍTULOS DE PROFUNDIDADE INFINITA COMO *Wii SPORTS*

LEVANDO TUDO PARA A REDE

Fazendo a banda larga trabalhar duro

Essa é uma batalha que os donos de Xbox 360 enfrentaram durante anos. Grandes sucessos como *Gears of War* e *Halo 3* têm modos singleplayer fortes – a tarefa de bombar o fator replay com o multiplayer online. Essa é uma estratégia comercial eficiente que está começando a entrar no domínio da Nintendo: *Mario Strikers Charged* usa o Wi-Fi como um de seus atributos de venda. Modos online não apagam as falhas de um jogo (*Metroid Prime Hunters* causa dor nas mãos em qualquer modo), mas pelo menos proporcionam mais desafio do que jogar contra uma Inteligência Artificial fraca. Mais empolgantes ainda são as outras possibilidades que a natureza do Wi-Fi oferece: tabelar e desafios online podem fazer mais pelo tempo de vida de um jogo do que uma variedade de modos em rede.

A diversão de *Mario Strikers Charged* é dobrada quando você enfrenta adversários online



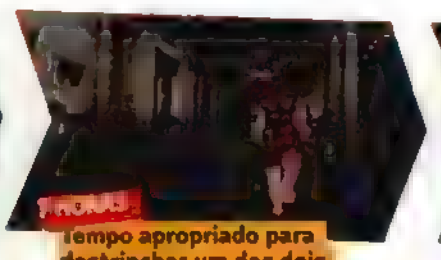
Com um save do final do jogo de GBA, dá pra pular pro último caso no *Phoenix Wright* japonês

Jungle Beat é controlado com os bongôs, tem um ótimo design e um mundo muito amplo

1 HORAS
Para terminar a 2ª Guerra Mundial em *MoH Vanguard*

3 HORAS
Para terminar *WarioWorld*. Isso se o seu avô não levar o DS para o banheiro

4 HORAS
Para vasculhar a mansão de *Luigi's Mansion*



4 HORAS
Tempo apropriado para destrinchar um dos dois cenários de *Resident Evil 2*

7,5 HORAS
Você desperdiçou grande parte do dia com *Spider-Man 3*. Tonto

É *Second Sight* já era

IGNORAR A NARRATIVA E GARANTIR FASES DINÂMICAS PARA AGÜENTAR REPETIDAS PARTIDAS

mas há várias maneiras com as quais eles podem encorajá-lo.

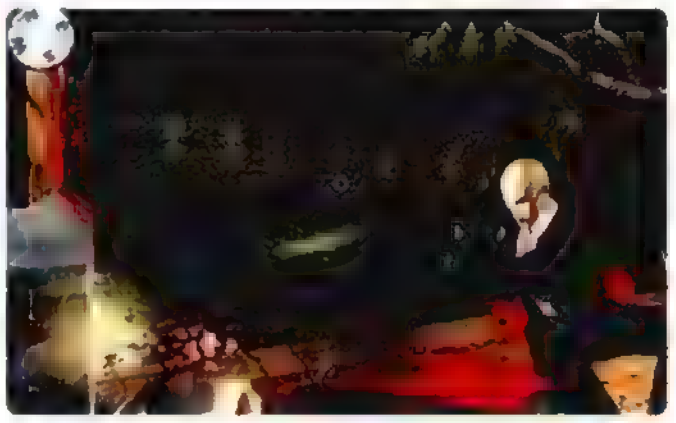
Criar múltiplos finais é um dos métodos mais comuns para aumentar o fator replay; e um dos mais preguiçosos, a menos que seja feito de maneira estilosa como em *Eternal Darkness*: você precisa completar o game três vezes para revelar o final verdadeiro. Mas o game muda de uma maneira tão radical dependendo do círculo que você escolhe no começo, que você vai pensar que é outro jogo que está jogando.

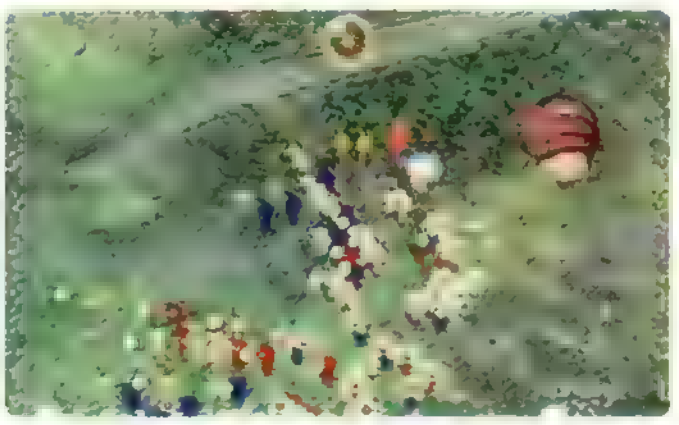
Uma idéia ainda melhor é ignorar a narrativa e garantir fases dinâmicas o bastante para agüentar partidas repetidas. Games inteiramente conflitantes como *Super Mario Sunshine* e *Hitman 2* têm essa característica em comum: ambos possuem fases com múltiplos pontos de entrada e rotas para o objetivo, e os níveis de dificuldade das rotas diferem tanto que todo mundo pode descobrir um método com o qual se sinta confortável. A única disparidade entre os dois é que *Sunshine* testa sua agilidade com os dedos enquanto que *Hitman* recompensa a paciência e a sincronia.

Só recompensas

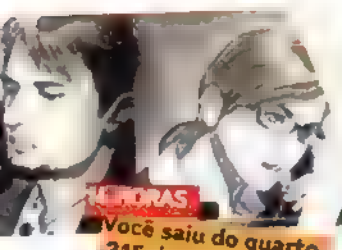
E também existem games como *Prince of Persia: Sands of Time* e *DK: Jungle Beat*, que oferecem destreza suficiente nos controles para que você passe do final de uma fase ao começo de outra com uma fluência esplêndida. Sem pontos ou prêmios em jogo, observar o desenvolvimento de suas habilidades é a recompensa. E *Jungle Beat* ainda dá uma de sádico mostrando depois uma maneira mais fácil de chegar ao final.

Há também games que preferem premiar a exploração. O bom nome da coletagem de itens foi manchado nos últimos anos pela mania da Rare em saturar essa atividade, mas a relação risco/recompensa de *Yoshi's Island* - em que você tem que coletar 25 itens posicionados em locais incrivelmente





Pikmin tem restrições em relação às horas e ao número total de dias, enquanto que *Pikmin 2* restringe o tempo apenas com as horas. Mas em ambos, os objetivos podem ser alcançados de diferentes maneiras. O mesmo acontece em *Hitman 2*. Já em Nintendogs, você tem todo o tempo do mundo



inconvenientes, sem perder energia, para abrir fases extras – é prova de que se a meta é interessante e palpável, o jogador vai tentar a sorte. Por outro lado, alguém sabe para que serve todo aquele lixo com que nos entupimos em *Super Princess Peach*?

Todos esses exemplos têm uma coisa em comum: eles oferecem replay porque são estruturados como jogos, não como filmes. É por isso que ficamos meio preocupados quando Denis Dyack, chefão da Silicon Knights e um dos responsáveis por *Eternal Darkness*, depois de criar épicos de 60 horas como *Legend of Kain*, se diz agora um feroz defensor dos games mais curtos e que a solução para prevenir a fadiga dos grandes enredos é dividir games maiores em episódios.

Essa é uma conversa que surge com crescente regularidade nos últimos tempos, especialmente agora que estamos na onda da distribuição eletrônica. É apenas mais um ponto de vista que sugere que os criadores ainda estão julgando a duração dos games medindo a linha de A a B, em vez de calcular a circunferência da distância percorrida. Mas os ventos da mudança estão soprando na indústria de games. Embora às vezes não pareça, o fator decisivo com base em que os games são feitos é você, o consumidor. Com a lista de jogos mais vendidos do DS lotada de games "casuais", de *Puzzle Quest* a *Slitherlink*, passando por *Nintendogs* e *Brain Training*, parece que o público finalmente está percebendo que tamanho não é documento. Sim, aquilo que se faz com o tal do tamanho é o que realmente importa no final das contas.

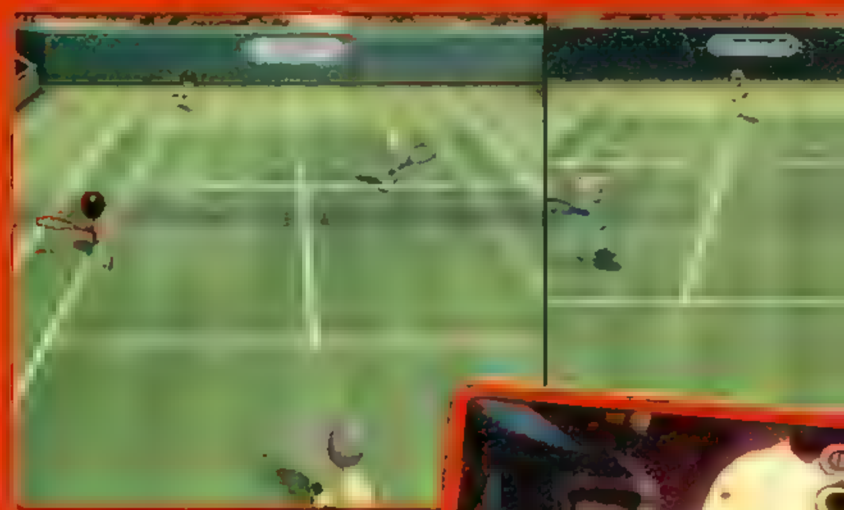
New Super Mario Bros. é um retorno à fórmula simples e consagrada do game original de NES

CINCO GAMES CURTOS E GROSSOS DE Wii E SUAS RESPECTIVAS SOLUÇÕES

Xeretando as profundezas secretas de alguns títulos supostamente curtos

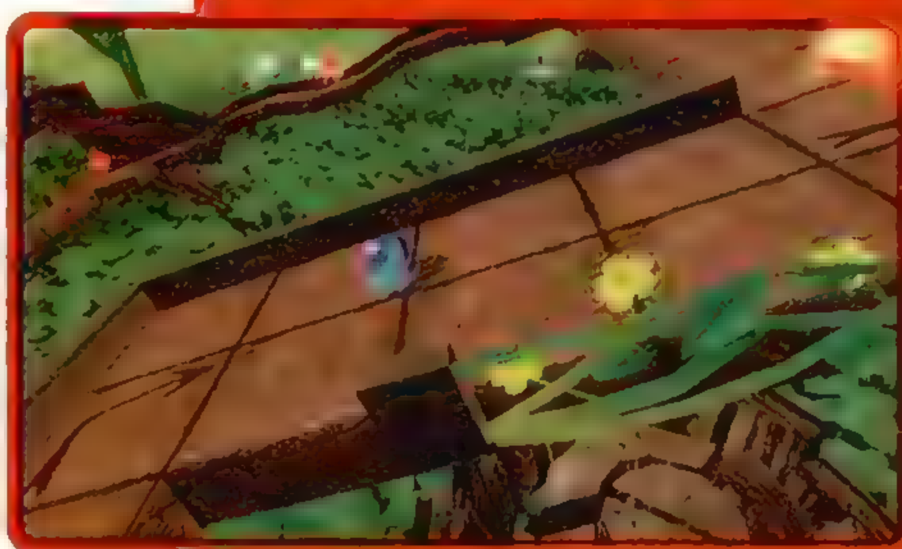
WII SPORTS

Vamos nos concentrar apenas no jogo de tênis. Rebata a bola uma vez e você terá visto toda a mecânica de jogo que ele tem a oferecer. Ou será que não? A progressão para um jogador é mais complexa do que você pode imaginar, e conforme os adversários ficam mais difíceis, você vai aprendendo novas maneiras de torcer o controle, colocando a quantidade certa de efeito para jogar a bola exatamente no local desejado. Sem falar em outros truques como dominar aqueles saques relâmpagos para deixar os adversários de cabelo em pé.



RESIDENT EVIL 4

O modo singleplayer dividido em capítulos contabiliza mais ou menos dez horas de sucesso. Mas depois você libera o fantástico modo Mercenaries, que pode durar para sempre, hipoteticamente falando. Melhor ainda: complete o modo principal uma vez e você poderá comprar o lança-foguetes, uma arma que facilita muito a segunda partida. Mais games deveriam recompensar o sucesso com a possibilidade de saborear a vida como um semideus todo-poderoso.



ELEDEES

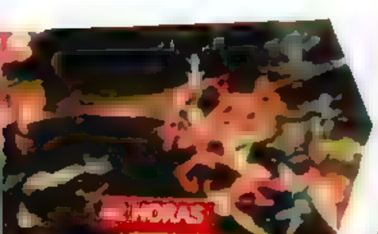
Depois de alguns dias carregando caixas e mudando de lugar sofás, caminhões e até a lua, você vai querer trocar *Eledees* por aquela cópia usada de *Secret of Mana*. Isto é, até descobrir o divertidíssimo editor de fases. Você pode recriar praticamente tudo, desde o seu quarto até o famoso quadro da *Última Ceia*, e enviar para seus amigos. Esse nível de interatividade é o caminho a ser seguido. Imagine como seria bom um editor de fases de *Super Mario Bros.*! Faça um, Miyamoto. Por favor!

KORORINPA

Alarmes vão tocar depois que o arquivo de gravação for checado após um período de jogo de dez minutos, momento em que você descobre que 10% do jogo já foi detonado. *Kororinpa* joga moedas de prata para você como se estivesse jogando banana em macacos, mas com moedas de ouro a conversa é diferente. O jogo transforma aquilo que você pensou ser um feriado prolongado em uma praia ensolarada em um mês de inferno no balcão de bagagem extraviada.

EXCITE TRUCK

É mais uma caça à medalha de ouro, igual a *Kororinpa*. Mas o que faz *Excite Truck* grudar o jogador na cadeira é a incrível variedade de maneiras com que você pode conseguir essas medalhas. Chegar em primeiro é essencial, mas e como chegar em primeiro quando se está tentando derrapar, bater, voar e girar em uma pista toda retorcida? E isso é ainda mais infernal no modo Super Excite.

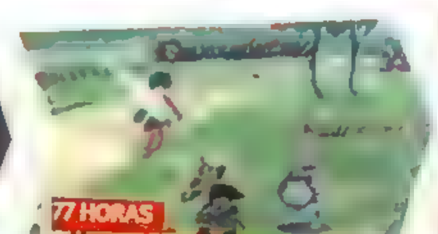


Tempo médio de *Twilight Princess*, sem pegar os Poes e Bugs

Sem truques e sem mapas, este é o tempo médio em *Metroid Prime*

O tempo em *Sonic Riders* para destravar o chato E10000R

Nosso save de *FFIII* de SNES (também conhecido como *FF6* de GBA)



Use um alicate para tirar *Tales of Symphonia* de seu GameCube

SimCity (Wii VC) termina quando você diz

WiiNTERNET

PORQUE CONECTAR O WII E O DS À REDE É BOM

NOVIDADES REALMENTE NOVAS

Game inéditos a caminho do Wii via download

Não vê vantagem em desembolsar U$ 10 para relembrar os bons tempos de Nintendo 64, mas apóia o sistema de distribuição digital de jogos usado no Virtual Console? Então pode começar a comemorar.

No dia 27 de junho, a Nintendo anunciou oficialmente que a partir de 2008 produtoras de pequeno e grande porte poderão lançar games casuais exclusivos para o Wii pelo WiiWare, um serviço do Wii Shop Channel, a loja virtual do console. Assim como Virtual Console, a comercialização será feita em Wii Points.

Levando em conta o sucesso da Live Arcade, a seção da rede online do Xbox 360 em que é possível comprar games desse tipo, o WiiWare tem tudo para dar ser certo. Uma dúvida, no entanto, fica no ar: a essa altura do campeonato, será que a Nintendo pode competir de igual para igual com a Microsoft? Depende. Se além de jogos desenvolvidos por empresas independentes, a Nintendo resolver lançar títulos inéditos, como novas versões em 2D novas de *Super Mario Bros.*, por exemplo, o WiiWare certamente vai ser um tremendo sucesso.

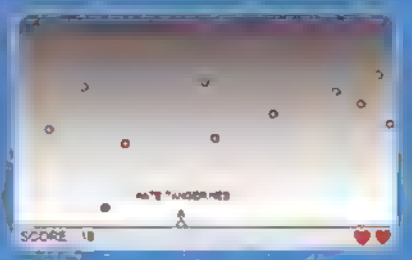
Atualmente, apenas o Internet Channel, que agora custa 500 Wii Points (cerca de R$ 10), e o Everybody Votes Channel, que continua sendo gratuito, estão disponíveis no WiiWare. De acordo com a Nintendo, os primeiros jogos do WiiWare surgirão no início de 2008.

A Nintendo TEM que lançar games próprios para o WiiWare. Afinal, quem não gostaria de jogar um *Mario* 2D totalmente inédito?

O WiiWare não é uma novidade. A opção existe faz tempo no Wii Shop Channel, mas só agora vai começar a ser usada de verdade

5 GAMES EM FLASH

PARA JOGAR PELO BROWSER DO Wii



NAVEGANDO COM O DS

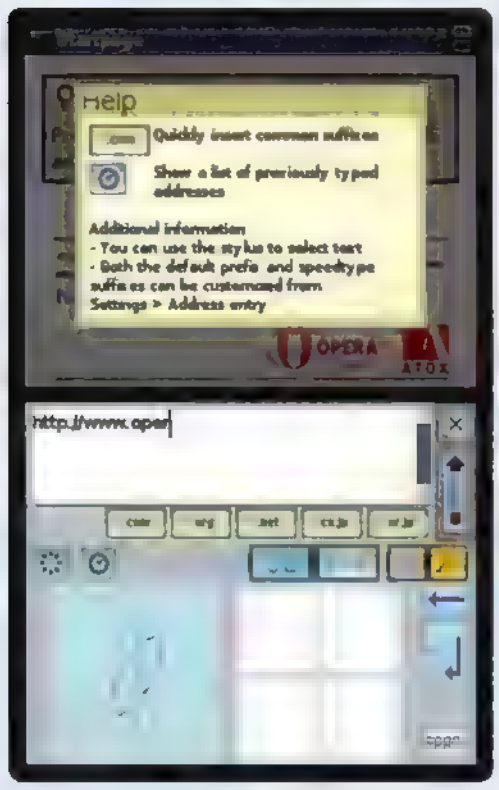
Testamos o browser de internet do portátil. Confira os prós e os contras e descubra se vale a pena comprá-lo

Lançado oficialmente nos EUA e no Brasil no dia 04 de junho, o Nintendo DS Browser só veio cair nas nossas mãos uma semana mais tarde – o que explica por que não publicamos nada sobre ele na **NGamer Brasil**. Mas, com tempo de sobra até o fechamento desta edição, tivemos a chance de colocar o apetrecho à prova. Conheça as vantagens e as desvantagens de acessar a internet pelo portátil de duas telas. Detalhe: apenas a versão para DS Lite pode ser encontrada em lojas físicas – a do modelo original só é comercializada pela loja online da Nintendo (***tinyurl.com/yv7eqr***), que aceita pedidos apenas dos EUA e do Canadá.

PONTOS POSITIVOS

• Navegação
Como era de se prever, a tela sensível possibilita uma navegação tão precisa e confortável quanto a de um mouse.

• Digitação
Diferentemente da opção de reconhecimento de escrita, escrever usando o teclado virtual é rápido e eficaz. Por conta disso, você pode acessar e-mails e usar o MSN (via browser, é claro) sem o menor o problema.



▲ **O sistema de reconhecimento de escrita do browser é péssimo...**

▲ **...mas o teclado virtual funciona bem. Dá para usar MSN numa boa**

PONTOS NEGATIVOS

• Reconhecimento de escrita
Além de confuso – existem dois campos para escrever e você é obrigado a escrever uma letra em cada um deles, alternadamente –, o sistema de reconhecimento de escrita é demorado e, muitas vezes, não reconhece a letra que você escreve.

• 0% de multimídia
Java? YouTube e jogos em Flash? Sites com música? Esqueça! O browser não suporta nada disso.

• Lentidão
Independentemente da velocidade de conexão que usa, os sites demoram demais para carregar, especialmente se você estiver usando o modo Overview.

• Modo Overview
Além da lentidão, o modo Overview apresenta uma série de outras falhas, como não reconhecer alguns links de sites e deixar de exibir certas imagens. No Orkut, é impossível fazer login nesse modo, já que os campos de texto simplesmente somem.

UNIVERSO

20 LOUCURAS NINTENDO

Os malucos piram e nós mostramos tudo

O mundo da diversão eletrônica interativa é formado basicamente por games e consoles. Mas também tem aqueles doidos que adoram fazer os outros racharem o bico tirando fotos com a língua grudada em um poste congelado ou fazendo vídeos vestidos como a Kazooie.

Esta seção da **NGamer Brasil**, além de dicas e estratégias dos jogos mais quentes do momento, traz todo mês curiosidades, bizarrices e outras doideiras que estariam fora de contexto em qualquer outro lugar que não em uma revista para apaixonados por Nintendo. Portanto, se você souber de algum endereço na internet que mostre um maluco tentando alçar vôo do topo de um prédio com as asas do Kid Icarus (por favor, não tente fazer uma idiotice dessas!) ou se você recriou uma apetitosa receita de *Cooking Mama*, escreva para nós. Periga até de você se tornar imortal perante seus amigos nintendistas.

CONTATO NGAMER BRASIL

Quer dividir conosco/com algumas pessoas/com o mundo algo que encontrou ou criou? Claro que você quer! Então divida agora: *ngamer@europanet.com.br*

1 DS LITE MOD

O gringo Ramon Stokes é um nintendista dedicado que já modificou um Wii e agora ataca com uma versão pra lá de linda do DS Lite. Feito em preto e dourado, com um brasão da série *Zelda* (rotacionável para os fãs de *Brain Age* e *Hotel Dusk*) e iluminado por um LED embasbacante quando colocado na estação de recarga personalizada, este fabuloso item foi vendido por US$ 800 no site de leilões eBay. E vale cada centavo disso. *www.morpheonmods.com*

2 O PIOR INIMIGO DO HOMEM

Um cachorro muito esperto ou uma mascote marionete? Não dá pra saber, mas o vídeo desse cão desafiando um trouxa no tênis do *Wii Sports* já é um clássico. A Sociedade Protetora dos Animais ficaria possessa se visse o controle amarrado com fita adesiva na pata do bichinho, mas, pelas imagens, o Totó sabe se virar sozinho. Ou não? *tinyurl.com/yvlqnm*

3 UM DEDO DE AJUDA

Por que fazer acrobacias com o dedão se já existe esta prática alavanca analógica portátil? Com ela, jogar *Mortal Kombat* é muito mais prazeroso. *tinyurl.com/yqwtjh*

NINTENDO

4 PÉ-DE-CHINELO

Este par de chinelos foi distribuído como brinde na edição 2006 do festival canadense de entretenimento Ottawa SuperEx, e agora circula pela net para aquecer o desejo dos nintendistas com pé-frio. O que não se sabe é por que alguém colocaria uma estampa como essa em um lugar destinado a ter cheiro de chulé.
tinyurl.com/27hzuz

5 TELEFONE 8-BIT

Se os games modernos de celular não chamam a sua atenção, o jeito é partir para o saudosismo e jogar clássicos do Nintendinho no telefone móvel. O Gionee S20 Slider é um celular que, entre outras funções, possui um emulador de NES. O aparelho, que não tem previsão de lançamento no Brasil, também vem com um cabo adaptador que o liga na TV. É quase como um console 8-bit que cabe no bolso. *tinyurl.com/2drh2l*

6 BLING BLING

Sabe aqueles cordões grossos de prata, com pingentes enormes, que os artistas de hip-hop adoram usar no pescoço? Eles são conhecidos como "bling" na gíria americana e podem ser vistos com qualquer um que ganhe mais de um milhão de dólares por semana. Mas os menos abastados também gostam de blings, tanto que um cara que se intitula Third Project Juno e se diz o maior nerd do mundo criou um montão de blings com motivos Nintendo. Pena que ele não vende nenhum dos itens... *tinyurl.com/yuuylh*

7 PONTO EM KIRBY

Universo Nintendo? Está mais pra Universo Crochê. O passatempo mais popular entre senhoras de idade avançada parece ter invadido outros domínios. Quer um exemplo? Este adorável Kirby de crochê. E se você seguir o link, verá que ele tem até um chapéu de mestre-cuca – deve ter absorvido uma *Cooking Mama* de crochê... *tinyurl.com/2c8gac*

8 ENSINAMENTOS BÁSICOS

Aquele papo de aula de educação sexual na escola é coisa do passado. Agora, a molecada pode aprender tudo sobre a parte mais gostosa da vida diretamente pela internet, com um vídeo de Mario e seus amigos. A pessoa que jogou essa pequena obra-prima na rede diz que a parada foi encontrada pelo avô no porão de um órgão governamental americano, o que indica que esse talvez seja um vídeo oficial da Nintendo sobre educação sexual. Será? *tinyurl.com/284auk*

9 EMBALANDO SONHOS

Por aqui, esse hábito não é muito comum; mas nos Estados Unidos as pessoas bordam colchas que contam histórias e remetem a ternas lembranças. Uma tal de Mkazumi narra uma parte da história da Nintendo com esse cobertor meigo aí embaixo. *tinyurl.com/yrsykf*

11 COGUMELOS A GRANEL

Os preços propostos pela Princesa Urbana, a criadora desse cachecol transado, podem ser meio salgados, mas esse item ao redor do pescoço da garota da foto é um charme. E ela disse que bordou o tal cachecol usando apenas as mãos e a "imaginação". Menina esperta.

10 MATANDO A FOME

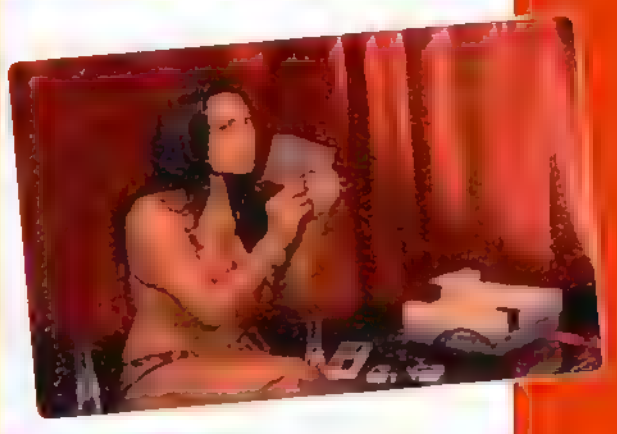
Quendan 2 está bombando forte no Japão – e inspirando cópias baratas nesse meio tempo. A marca de macarrão instantâneo UFO usa o estilo de animação característico do game e o aplica em um comercial que envolve um campo de concentração onde só se come esse tipo de comida, a boy band japonesa Kanjani e o lutador profissional e comedor de macarrão Don Frye. Afinal, noodles tem tudo a ver com games rítmicos, não é mesmo? *tinyurl.com/2fsqyu*

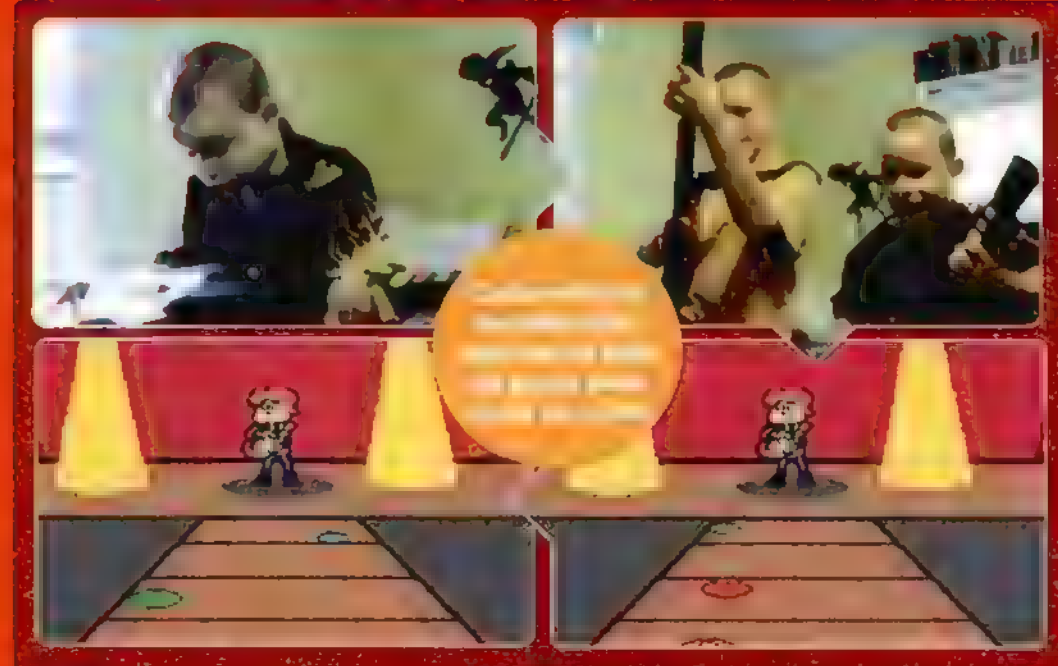
12 BOBALHÃO FANTASIADO

O Capitão N, herói de um antigo desenho animado da Nintendo da década de 1980, é um personagem quase ignorado pela turma que pratica cosplay. Mas não por esse rapaz aí de baixo. A jaqueta está praticamente idêntica à original e ele tem até uma pistola Zapper pronta para qualquer eventualidade. Pena que esqueceu de colocar o cinto em forma de controle de NES, que o herói verdadeiro usava para parar o tempo. *tinyurl.com/229bx4*

13 UM SOPRO DE VIDA

Quem só joga Wii e DS nunca enfrentou o problema de ter cartuchos que param de funcionar de uma hora para outra. Para sair dessa roubada, costumava-se soprar os conectores dos cartuchos. Nesse vídeo, uma garota cheia de "poderes" mostra como essa prática pode ser gostosa.





14 ROQUEIRO 8-BIT

E se *Guitar Hero* tivesse sido lançado para o NES nos anos 80? Dá pra imaginar uma coisa dessas? Se não der, confira essa falsa propaganda com uma dupla de pirralhos hiperativos e a interface do jogo depois de passar por um tratamento 8-bit. *tinyurl.com/yor6v3*

15 TRANCA-REMOTO

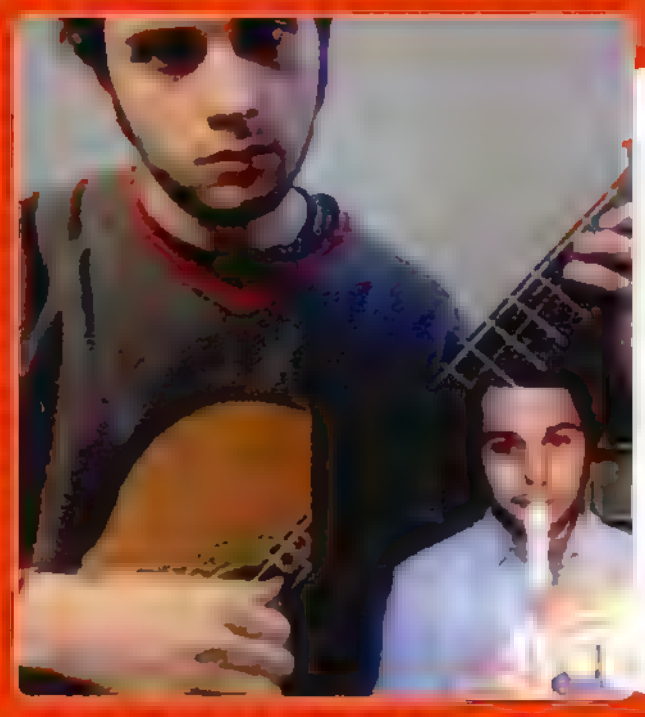
Primeiro veio a [illegible]. Depois, a [illegible] de portas digna de um complicado mecanismo de [illegible] com funcionamento via Bluetooth que milagrosamente [illegible] do Wii Remote (quando devidamente programado para isso). Toda aquela [illegible] para abertura de portas [illegible] em *Flebit*. Finalmente, [illegible] para alguma coisa.

16 FANTASMAS TAMBÉM GOSTAM DE Wii

Pegue a tradição japonesa de queimar incenso e dinheiro de mentira para se comunicar com os mortos e aplique-a ao Wii. Depois, mande um Wii de mentira para seus parentes que já se foram. Queimando o pacote inteiro do Wii de papel, você pode mandar um console, um controle, um Nunchuk, uma fonte e até uma cópia de *Wii Sports*. Só a Sensor Bar ficou de fora – os mortos vão ficar loucos da vida. *tinyurl.com/2fxtrj*

17 ARCADE DE *RHYTHM TENGOKU*

Apelidado de "WarioWare de [illegible]", *Rhythm Tengoku* é legal demais por [illegible] porque [illegible] melhor lugar para ele do que [illegible] não [illegible] com baquetas para [illegible] um verdadeiro [illegible] balançar as mãos no ritmo dos [illegible] ritmo do jogo. [illegible]



18 DUETOS SOLO

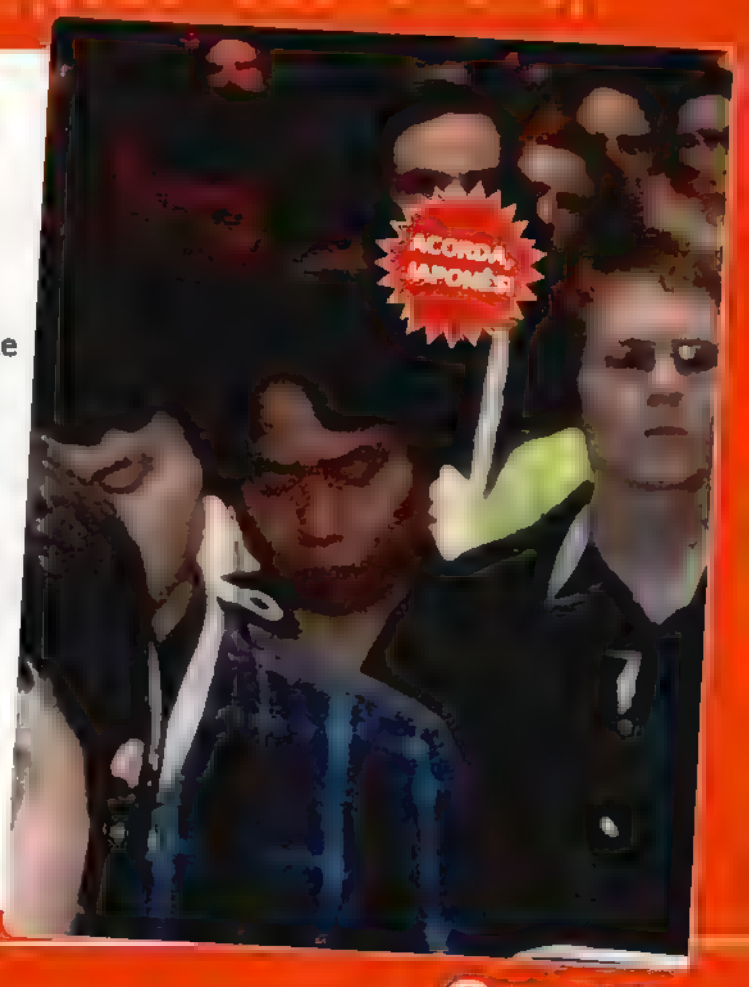
Jumpman (se é que esse é o nome verdadeiro do cara aí ao lado) toca violão e grava duetos de músicas clássicas da série *Zelda*. Ele não toca tudo ao mesmo tempo – teria que ser um polvo para fazer isso –, mas sincroniza o som juntando faixas separadas.

19 BRINCADEIRA DE CRIANÇA

A rede de fast-food [illegible] Wendy's [illegible] uma [illegible] para [illegible] do brinquedo [illegible] no Wii. [illegible] um minipinball do beisebol de *Wii Sports*, [illegible] Wii Remote [illegible] disco [illegible] pra quebrar cabeças de [illegible] Ronald McDonald [illegible] estiver passando nos EUA. Faça um lanche e garanta o [illegible]

20 DESIGNER DORMINHOCO

Todos os gênios precisam de um sono para repor as energias. O chato é que o Miyamoto resolveu fazer isso no meio da palestra de seu parceiro Koji Kondo sobre trilhas sonoras de games. Que flagra! Com tanto tempo trabalhando juntos, talvez Kondo tivesse pouco a falar para seu velho amigo ou então ele é fraco na hora de discursar. Melhor fazer uma apresentação em PowerPoint da próxima vez, só pra garantir.



A CIDADE DOS SONHOS DE *ANIMAL CROSSING*

O preview de *MySims* na edição passada despertou nossa criatividade. Descubra como seria a cidade perfeita da versão para Wii de *Animal Crossing*

1 ATIVIDADES ESPORTIVAS
Perambular pela cidade ao lado dos amigos não é algo muito divertido de se fazer. Uma pista de atletismo já resolveria esse problema.

2 SALÃO DE JOGOS
Daquelas com mesa de pingue-pongue, sinuca, pebolim, máquinas de pinball e, por que não?, fliperamas rodando jogos do VC.

3 BANHO DE MAR
O que pode ser melhor do que tomar um banho de mar logo cedo, antes de começar a trabalhar feito um condenado para pagar a dívida milionária que você tem com Tom Nook?

4 VIZINHANÇA ONLINE
Na maioria das vezes, vizinhos são um pé no saco. Por isso, pensamos em uma comunidade online, habitada somente por você e seus amigos. Ficou offline? É catalepsia patológica.

5 VIZINHOS MAIS SOCIÁVEIS
Se a idéia da comunidade online não vingar, poderiam existir eventos que reunissem todos os moradores do local, como quermesses e bailes funk.

6 ÁREA PARA CAMPING
Um lugar exclusivo para visitantes. Além de permitir troca de itens, evitaria que eles destruíssem o resto da cidade, como normalmente acontece.

7 JARDIM
Assim você poderia plantar todas as árvores de dinheiro que quisesse bem frente a sua casa e vigiar para que ninguém se metesse a besta de roubar os "frutos".

8 PARQUE DE DIVERSÕES
Carrinhos de bate-bate e montanhas-russas seriam bacanas, mas uma roda gigante já estaria de bom tamanho. Literalmente.

9 ILHA PARTICULAR
Um lugar onde você pode deixar seu personagem enquanto sai de férias ou cuida dos seus problemas reais e, mesmo assim, mantém sua cidade evoluindo. Para isso, bastaria criar uma boa relação com os vizinhos antes.

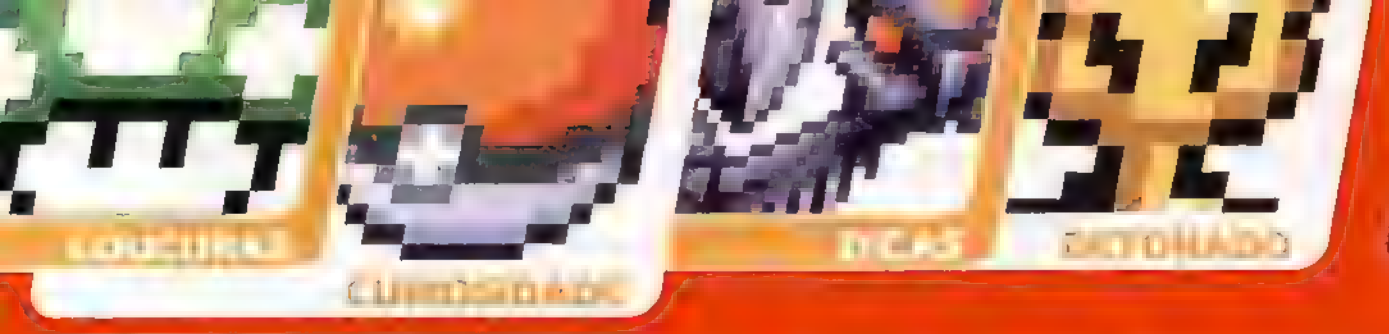
10 ESTAÇÃO DE TREM
Porque em *Wild World* a impressão é a de que você está em um campo de refugiados.

11 FÓSFOROS
Para atear fogo em estátuas de palha como a da imagem e, claro, no Mr. Resetti

NÃO CURTIU NOSSAS IDÉIAIS?

Então compartilhe as suas conosco e com todos os demais leitores da **NGamer Brasil**.
As melhores sugestões que chegarem até nós antes do fechamento da próxima edição (03/08) serão publicadas aqui no "Universo Nintendo". Nosso e-mail é ***ngamer@europanet.com.br***. Não se esqueça de colocar seu nome completo e o nome da cidade onde você mora.

2
9
6
3
-TONITE-
KK SLIDER
GAMER
7
5
4
11



ORKUTENDO

O puro creme do milho verde nintendista extraído diretamente do site de relacionamento mais popular do País – o Orkut

Cansado de bisbilhotar a vida alheia no Orkut? Então faça algo mais interessante: participe das comunidades dedicadas à Nintendo que existem lá. A seguir, você confere 10 comunidades escolhidas a dedo pela redação da **NGamer Brasil**. Bem de tudo um pouco: compra, venda e troca de produtos da empresa, gente apaixonada pelo Mario, especulações sobre jogatinas após a morte e sobre o sucesso do Wii, e muito mais.

Eu assoprava o Super Nintendo

Quem nunca deu aquela assoprada esperta nos cartuchos do SNES que atire o primeiro Wii Remote. Melhor ainda: quem nunca fez o mesmo na entrada de cartuchos do console que atire dois ao mesmo tempo. Comunidade indicada para quem realmente acredita que o poder da baforada era capaz de revitalizar os games do console.

Super Mario Bros. Z - Oficial

Super Mario Bros. Z é o nome de uma [illegible] genial criada por fãs que misturam personagens da Nintendo e da Sega. Tudo é feito com sprites de jogos 2D, mas também existem efeitos especiais, animação e espetáculo. Poderia ser game ou realidade ou programa de TV. Na comunidade, você encontra links para todos os episódios. Vale a pena assistir.

Quero uma namorada Nintendista

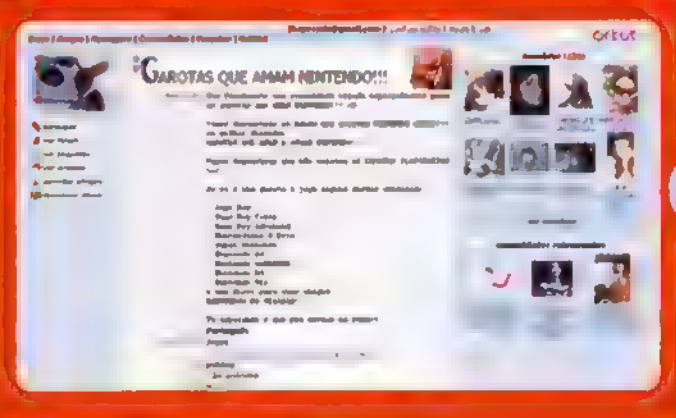
Pense bem: é unir o útil ao agradável. Além de sempre ter companhia para jogar partidas multiplayer, você não vai mais precisar dar desculpas quando gastar a grana do presente de aniversário dela com um novo jogo. A não ser, é claro, que compre um game que ela não quer jogar.
tinyurl.com/2z5jka

MSW - Movimento dos Sem Wii

Apesar de termos o nosso próprio Wii na redação, apoiamos totalmente a causa. Só não pense que a gente vai parar de jogar as novidades lançadas para ele só para ficar participando de passeatas por aí.

Eu amo meu GameCube

O Wii pode ter chegado, mas o GC não morreu – teoricamente, não mesmo. É que o novo console roda todos os seus jogos. Enfim, é uma comunidade composta por quem não largou (ou não quer) de desfrutar do melhor console com formato de frisbee de todos os tempos.



GAROTAS QUE AMAM NINTENDO!!!

Pois obviamente amamos todas elas. Sem blanca qualquer tipo de preconceito, as "Nintendo Girls" estão presentes para exaltar as produtoras e falar dos bons jogos para os consoles da empresa. Para a dúvida se elas têm pôster do Brad Pitt ou do Miyamoto na parede do quarto.

Fakes da Nintendo

É comum dar uma volta naquele evento de anime e ver um monte de marmanjo vestido como personagem de desenho animado japonês. A diferença é que os marmanjos que se passam por personagens da Nintendo na comunidade não precisam gastar uma dinheirama para criar roupas personalizadas.

UNIVERSO NINTENDO
ORKUTENDO

Joey Ramone jogava Nintendo 64
Tudo o que ele fez foi gravar um clipe da banda no qual jogava em um N64. Isso foi suficiente para que os nintendistas deduzissem que o vocalista dos Ramones pertencia ao lado N da força. Ouvimos dizer que o maior sonho dele era ver uma versão de *Rock'n Roll Racing* no console... Mentira, só escrevemos isso pra encher lingüiça. *tinyurl.com/2fca2d*

Nintendo - Classificados
Carinhosamente apelidada por nós como "A Feira de Acari para os nintendistas no Orkut", é uma comunidade onde você pode vender, comprar ou trocar qualquer coisa relacionada à Nintendo. Quer dizer, quase tudo – até o fechamento desta edição, o Felipe não havia encontrado a samba-canção com estampa do Luigi que tanto queria.

No Céu se joga Nintendo!
Dizem que o céu é um lugar perfeito, onde viveremos eternamente felizes. Nas entrelinhas, isso significa que vamos jogar *Zelda*, *Metroid* e outros clássicos da Big N sem qualquer preocupação e pelo tempo que quisermos. Não é à toa que também é chamado de paraíso.

NGamer Brasil *OFICIAL*
Até parece que não iamos fazer uma propaganda da comunidade oficial da NGamer Brasil. Não foi criada por nós porque somos lerdos demais. Bom, tanto faz. Se não estiver com paciência para enviar mensagens para nós via e-mail, deixe seus recados sobre a revista lá. *tinyurl.com/25z*

O Yoshi é um exemplo de vida!
Se o seu objetivo na vida é proteger bebês chorões, engolir tudo o que encontra pela frente e carregar um balofo nas costas de um castelo para outro, então esta é comunidade perfeita para você. Não incluímos os objetivos "ser verde" e "ter língua de sapo" porque sabemos que isso é impossível. *tinyurl.com/2*

Mario, a 8ª maravilha do mundo
"O bigodudo merece ou não uma estátua gigante em um parque?" "Quem sabe uma marca na Calçada da Fama?" Perguntas como essas são comuns na comunidade que considera o encanador mais famoso dos videogames como a 8ª maravilha do mundo. O Cristo Redentor que se cuide...

O sucessor do Nintendo Wii
Enquanto alguns apenas estão preocupados em curtir o atual console de mesa da Nintendo, os mais alucinados já começam a fazer especulações sobre seu sucessor. Temos certeza absoluta de que nenhuma das idéias postadas lá vai ser usada pela Big N, mas a iniciativa até que é bacana. *tinyurl.com/27dtk3*

Igreja Nintendo de São Miyamoto
São Jorge lutava contra dragões em cima de um cavalo. São Miyamoto, por sua vez, combate jogos toscos com pérolas que só ele consegue conceber. O cara realmente faz milagre quando o assunto é game. Só falta ser canonizado.

Meu Super Nintendo é amarelo
Se você ainda tem o console, é bem provável que ele apresente um suave tom amarelado. No caso do nosso, não sabemos se isso é resultado de uma mutação alienígena que se manifesta com o passar dos anos ou se foi o Vagabundo, o cachorro do Trivella, que deu uma bela mijada em cima dele. *tinyurl.com/yu733u*

Nintendo Wi-Fi Connection
Tem dúvidas sobre a rede Nintendo Wi-Fi Connection e os recursos online do DS e do Wii? Então dê uma passada nessa comunidade antes de enviar um e-mail para nós. É bem provável que você encontre a resposta que procura antes mesmo de a sua pergunta chegar à nossa caixa de mensagens. É sério. *tinyurl.com/*

NES salvou o mundo!
Nem pássaro e muito menos avião. Para os membros dessa comunidade não tem para ninguém: o grande salvador do mundo dos games é o NES. O clássico 8-bit renovou o mercado em um momento crucial, quando a indústria dos videogames estava em decadência. Uma homenagem mais do que merecida. *tinyurl.com/2z3e5x*

Nintendo Sixty FOOOOOOOOOUR
Só não entra nessa comunidade quem nunca assistiu ao vídeo desse moleque quase tendo um treco após abrir seu presente de Natal e descobrir que ganhou um Nintendo 64. Sem dúvida, uma cena que merece ser cultuada para sempre – mesmo que em 12 versões diferentes.

Quero Nintendo no Brasil!
O boato de que uma fábrica da Nintendo seria instalada em Florianópolis desceu pelo cano e deixou todos os fãs inconsolados. Mas, como dizem, somos brasileiros e não desistimos nunca. E a comunidade é a prova de que o sonho não morreu – e também de que teremos gente oferecendo um rim em troca de estágio caso isso aconteça algum dia. *tinyurl.com/2gznd2*

QUE COMECEM

Enquanto a Sega não revela informações oficiais de *Mario & Sonic at the Olympic Games*, para Wii e DS, nós especulamos...

ARREMESSO DE PESO Talvez a modalidade com o funcionamento mais óbvio de todos: no Wii, é só girar o Wii Remote sobre a cabeça e pressionar um botão qualquer no momento certo, assim como no minigame de lançamento de vacas de *Rayman Raving Rabbids*; no DS, o esquema é usar a stylus para realizar movimentos circulares e então tirá-la da tela sensível na hora de arremessar o peso.

LUTAS TÉCNICAS Para que apertar botões se você pode derrubar (no judô) ou imobilizar (na luta-livre) os oponentes com simples movimentos de pulso, seja segurando o Wii Remote ou a stylus?

NATAÇÃO Nossa maior preocupação aqui não é com o sistema de controle, mas com a vestimenta dos personagens. Gostamos da possibilidade de ver a princesa Peach de maiô, mas não queremos nem imaginar Luigi e Wario nadando de sunga.

LEVANTAMENTO DE PESO Exclusivo para personagens mais encorpados. Para substituir o típico esquema visto em outros jogos de Olimpíadas – ficar apertando botões freneticamente –, pensamos em algo mais simples: levantar os controles do Wii ou "riscar" a tela do DS de baixo para cima nos momentos certos.

OS JOGOS...

PROVAS DE SALTO Em altura, com vara, triplo, tanto faz. Se os personagens saltarem distâncias absurdas como geralmente fazem em seus jogos "normais", já nos damos por satisfeitos.

CORRIDAS Na nossa opinião, as provas de corrida funcionarão da seguinte maneira: chacoalhando rapidamente os dois controles no Wii (à la *WarioWare: Smooth Moves*) e esfregando a stylus em uma barra específica na tela sensível do DS. Contra personagens da turma do Sonic, o esforço do jogador para realizar essas ações tem que ser muito maior, claro.

GINÁSTICA O número de modalidades que compõem a ginástica é grande demais para listarmos todas elas aqui. Para compensar, deixamos você com uma pergunta importante. No quesito sensualidade, quem ganha: Daisy se apresentando nas barras assimétricas ou Waluigi em uma apresentação de ginástica de solo?

BOXE Se os personagens da Nintendo – que quase sempre são amigáveis – podem sair no tapa em *Super Smash Bros.*, por que não promover a pancadaria mais aguardada de todos os tempos: Mario versus Sonic? Como prêmio, o vencedor poderia ganhar um round extra para espancar Diddy Kong até ele ficar com uma voz menos irritante.

POKÉMON
BATTLE REVOLUTION

Como você viu na pág. 50, não gostamos muito do jogo – mas isso não é desculpa para deixar você na mão

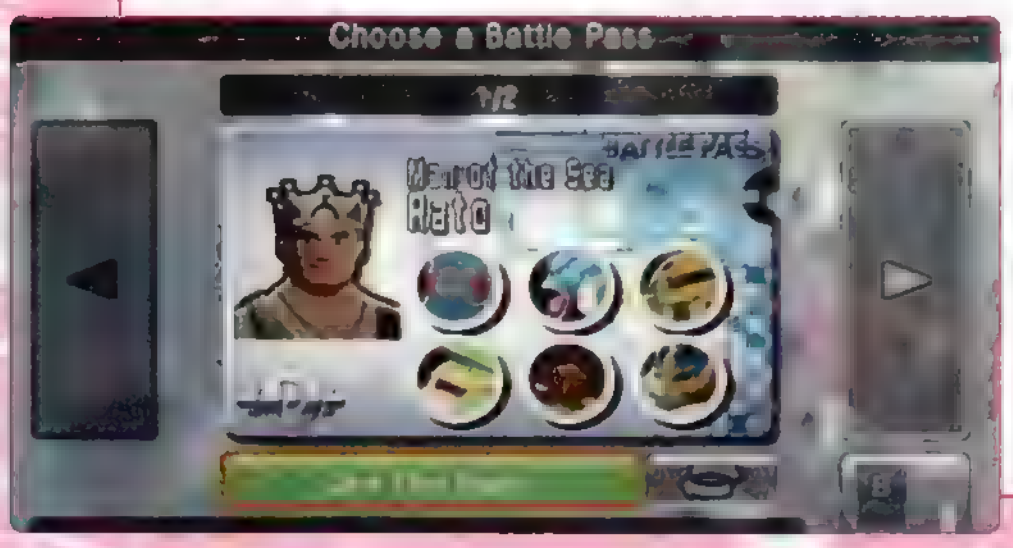
por Daniel Lima

Pokémon Battle Revolution lembra muito os antigos games da série lançados para N64: existem pouquíssimas opções para quem não tem a versão portátil mais recente. Por isso, quem ainda não tem *Diamond/Pearl* vai precisar suar muito para vencer as batalhas – chegar ao fim então, nem se fala. Quem já tem, por outro lado, vai achar o início um tanto desestimulante, mas depois que abrir todas as arenas vai ficar com cada vez mais vontade de vencer e detonar todos os ranks do jogo. Para conseguir isso mais facilmente, consulte as dicas a seguir.

REGRAS GERAIS

Existem duas regras básicas em *Pokémon Battle Revolution*: Level Rule e Battle Style.

Em Level Rule, você escolhe entre Lv. 30 Open e Lv. 50 All. Na primeira opção, os monstros dos adversários ficam todos em Level 30 ou se igualam ao Level do seu pokémon mais forte. Por isso, é indicado sempre usar criaturas do mesmo nível, para não ficar em desvantagem. A opção Lv. 50 All – que só fica disponível depois que você vence o Stargazer Colosseum – faz com que todos os pokémon se tornem Level 50, independentemente de eles estarem acima ou abaixo desse nível.



Outra diferença significativa entre as duas opções são os monstros que aparecem no jogo. Enquanto no Lv. 30 Open é difícil ver criaturas em evolução final, nos últimos ranks do Lv. 50 All é comum lutar contra times cheios de pokémon poderosos como Mewtwo, Kyogre e Groudon.

O Battle Style é dividido em Single Battle e Double Battle. Nas Single Battles, as batalhas são do tipo um contra um e você usa três dos seis pokémon do seu time. Nas Double Battles, as lutas são disputadas entre duas duplas de monstros e você escolhe quatro das seis criaturas do time.

Na maior parte das arenas, o nível de força dos pokémon e a quantidade que pontos que você ganha ao final das lutas variam de acordo com o rank que você alcançou. As exceções são o Sunny Park Colosseum (cujo rank só vai até 4), o Courtyard Colosseum (que possui apenas um rank) e o Stargazer Colosseum (que é dividido em sets, e não por rank).

DICAS VÁLIDAS PARA TODAS AS ARENAS

• Prefira usar pokémon com uma natureza (Nature) que o deixa em vantagem. Se quiser um monstro mais rápido do que o normal, opte por uma Nature que aumente o atributo Speed da criatura, como Timid ou Jolly. Além disso, fique de olho no atributo que o pokémon usa menos. Um Mewtwo, por exemplo, sempre vai usar mais seu Special Attack; portanto, dê preferência a uma Nature que diminua apenas seu Attack – o Modest é uma delas. E procure evitar Nature que faça o Desfense ou o Special Defense dos seus pokémon diminuir, pois isso só vai fazer ele agüentar menos pancadas. Um jeito fácil de conseguir pokémon com Nature vantajosa é usar um que tenha a Nature que você quer e a habilidade Synchronize, para encontrar outras criaturas semelhantes. Confira na tabela abaixo quais Natures influenciam os atributos negativa e positivamente.

TABELA

ATRIBUTOS	ATTACK (+)	DEFENSE (+)	SP. ATT. (+)	SP. DEF. (+)	SPEED (+)
ATTACK (-)	Hardy	Bold	Modest	Calm	Timid
DEFENSE (-)	Loney	Docile	Mild	Gentle	Hasty
SP. ATT. (-)	Adamant	Impish	Bashful	Careful	Jolly
SP. DEF. (-)	Nauchty	Lax	Rash	Quirky	Natwe
SPEED (-)	Brave	Relaxed	Quiet	Sassy	Serious

• Dê preferência a criaturas mais rápidas e fortes. Isso porque você sempre poderá ver o time adversário e montar uma estratégia baseada nele. Raramente será necessário usar golpes de recuperação – isso sem contar que eles só prolongam as lutas. O mesmo se aplica para habilidades que aumentam a defesa ou a evasão dos monstros. Contudo, esteja preparado para enfrentar esses tipos de estratégia por meio de golpes como Toxic, Leech Seed e Haze.

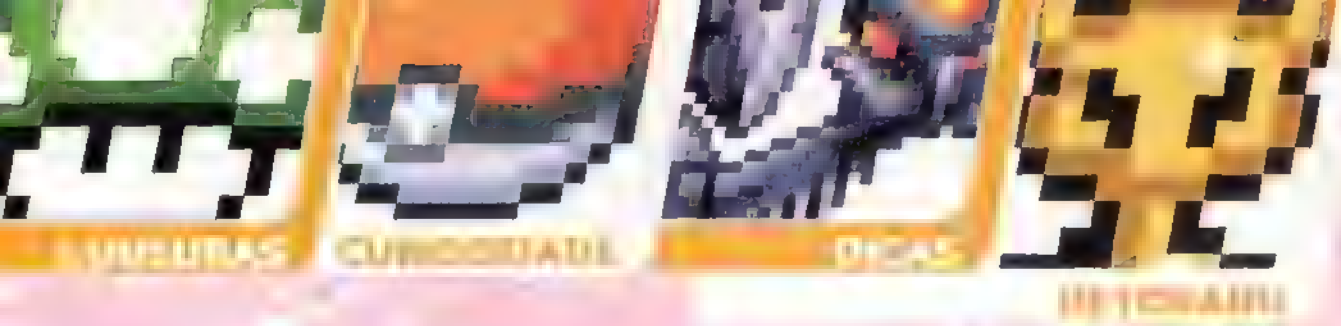
• Evite usar golpes de baixo Accuracy, pois os pokémon vão errar o alvo na hora que você mais precisa.

• Tente balancear seus pokémon. Ter várias criaturas com o mesmo tipo de fraqueza é algo que sempre irá prejudicá-lo. A não ser, é claro, que isso faça parte da sua estratégia – como usar criaturas com fraqueza a ataques elétricos para atrair esses tipos de golpes e, em seguida, colocar um Electivire na batalha para que ele seja atingido e tenha seu atributo Speed aumentado. Outra vantagem de deixar seu time equilibrado é poder retirar uma criatura fraca em relação à que acabou de entrar no combate sem sofrer grandes danos.

• Tente sempre vencer de Perfect, ou seja, derrubar todos os pokémon adversários sem perder nenhum seu. Isso faz com que você ganhe um continue para o futuro.

• Nas Double Battles, abuse dos golpes que acertam múltiplos adversários. São eles: Surf, Earthquake, Magnitude, Discharge, Lava Plume, Selfdestruct e Explosion. Só não se esqueça de que o segundo pokémon precisa ser capaz de resistir a esses ataques. Junto com um pokémon com Surf, é ótimo ter um com a habilidade Dry Skin ou Water Absorb, pois assim você cura o companheiro ao invés de causar danos nele.

• Apele! Muita gente não curte usar pokémon poderosos como Dialga ou Palkia para não ficar com fama de apelão. Se você pensa assim, lembre-se que jogo não hesitará em usá-los contra você.



DETONE NAS ARENAS

Agora é hora de colocar seus monstros à prova. Conheça as regras, as estratégias e as recompensas de cada arena do jogo

GATEWAY COLOSSEUM

• Regras
Inicialmente, apenas pokémon rental podem ser usados. Depois que você vence a primeira rodada, porém, pode trocá-los pelos monstros do adversário. Mas tenha cuidado ao fazer isso, pois as trocas são permanentes.

• Estratégia
No começo, não vale a pena trocar seus pokémon. Espere até o Rank 3 para fazer isso, pois é quando criaturas mais poderosas começar a aparecer. Como você só poderá trocar entre os três que escolheu na batalha, procure colocar sempre um pokémon semelhante ao do time adversário (exemplo: escolher um pokémon de água contra um time de água). Assim, se ganhar, você poderá trocar por um monstro semelhante e seu time não ficará desequilibrado.

• Recompensas
Bronze Badge e novos times de pokémon rental.

MAIN STREET COLOSSEUM

• Regras
Não existe nenhuma regra especial.

• Estratégia
Como esta é a arena mais simples do jogo, não necessita de nenhuma estratégia específica.

• Recompensas
Pikachu Badge, acesso ao Waterfall Colosseum e Pachirisu Outfit (no Lv.50 All).

WATERFALL COLOSSEUM

• Regras
Em Single Battle, você escolhe cinco criaturas para as batalhas e enfrenta cinco pokémon na ordem escolhida, sem poder trocar. Em Double Battle, você escolhe seis monstros e disputa uma melhor de três. Não é possível trocar as duplas.

• Estratégia
Criaturas com golpes variados fazem a diferença aqui. Afinal, se usar um pokémon que não tenha golpes bons o suficiente para eliminar os oponentes, perderá pontos no final. Nas Double Battles, os golpes que atingem todos os monstros da batalha farão ainda mais diferença. Só tenha cuidado ao usar Explosion ou Selfdestruct, pois se os ataques não acertarem os adversários, seu segundo pokémon terá de enfrentá-los sozinho.

• Recompensas
Pikachu Face Paint, acesso ao Neon Colosseum e ao Crystal Colosseum, e Kyogre Outfit (no Lv.50 All).

NEON COLOSSEUM

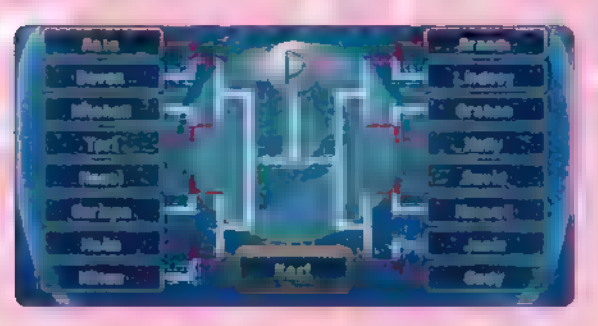
• Regras
Tanto os seus pokémon quanto os do adversário são jogados em um alvo giratório e você tenta acertar os três monstros que pretende usar na batalha.

• Estratégia
Sua pontaria na hora de acertar os pokémon no alvo será mais exigida

do que sua habilidade como treinador. No início, os monstros do adversário são muito ruins – mesmo! De qualquer maneira, não use aquele seu pokémon extremamente forte, capaz de derrubar todos os outros monstros do seu time. É que se ele cair nas mãos do adversário, você estará em sérios apuros.

• **Recompensas**
Pikachu Gloves, acesso ao Sunny Park Colosseum (se já tiver vencido o Crystal Colosseum) e Roserade Outfit (no Lv.50 All).

CRYSTAL COLOSSEUM



• **Regras**
Um torneio disputado em chaves. São 16 competidores e o finalista desafia o líder da arena.

• **Estratégia**
Nada de especial. As dicas gerais no início do detonado são suficientes para vencer nesta arena.

• **Recompensas**
Pikachu Bag, acesso ao Sunny Park Colosseum (se já tiver vencido o Neon Colosseum) e Electivire Outfit (no Lv.50 All).

SUNNY PARK COLOSSEUM

• **Regras**
Na primeira vez, é uma arena sem regras. Depois, os únicos pokémon permitidos são os originados de ovos e que podem evoluir. É necessário que eles estejam no primeiro estágio de evolução e que não sejam de Level maior do que 5.

• **Estratégia**
Use e abuse dos velhos pokémon que só evoluíram nessa nova geração: Misdreavus, Sneasel, Lickitung, Gligar – todos eles são poderosos o bastante para derrubar os adversários. Gaste alguns TMs e algumas vitaminas para aumentar os atributos dos monstros e a vitória será fácil.

• **Recompensas**
Siver Badge e acesso ao Sunset Colosseum e ao Magma Colosseum.

MAGMA COLOSSEUM

• **Regras**
Um torneio no qual o vencedor é definido pelo número de pontos depois de cinco batalhas. Você ganha pontos a cada pokémon adversário derrotado e perde conforme seus pokémon são derrubados. Após vencer o torneio, você enfrenta o líder da arena.

• **Estratégia**
Não deixar os adversários derrubarem seus pokémon é extremamente importante nesta arena – para que você não perca pontos preciosos. Ganhando todos os pontos logo nas três primeiras partidas, você estará praticamente garantido na final.

• **Recompensas**
Pikachu Hat, acesso ao Courtyard Colosseum (se já tiver vencido o Sunset Colosseum) e Groudon Outfit (no Lv.50 All).

SUNSET COLOSSEUM

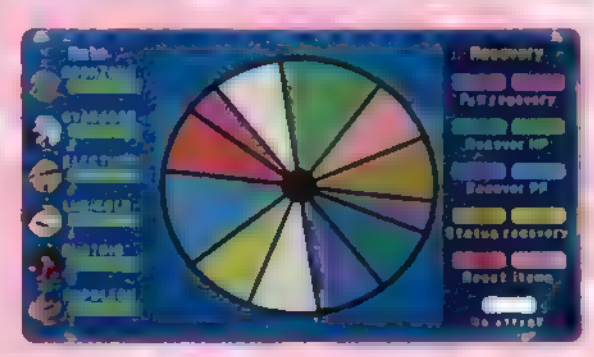
• **Regras**
Seus pokémon não entram nesta arena. Você é obrigado a escolher três (ou quatro, em Double Battle) monstros de uma lista de 12 para enfrentar o adversário.

• **Estratégia**
Preste muita atenção aos pokémon disponíveis e escolha os que têm vantagem enorme sobre todos os outros. O computador sempre monta um time baseado nas suas escolhas. Por conta disso, se você não escolher os pokémon cujos ataques não são superefetivos, é quase

certeza de que você irá perder. Como é possível saber quais são os golpes, itens e habilidades de todos os monstros, use isso a seu favor.

• **Recompensas**
Pikachu Jacket, acesso ao Courtyard Colosseum (se já tiver vencido o Magma Colosseum) e Lucario Outfit (no Lv.50 All).

COURTYARD COLOSSEUM



• **Regras**
Na primeira visita, será um torneio simples. Depois que terminar o jogo uma vez, porém, o desafio será um torneio de cem lutas em seqüência. Aqui, para recuperar energia, você precisa acertar um ponto específico em um alvo giratório. É possível salvar e continuar as batalhas mais tarde, mas você só consegue sair da arena após vencê-la ou ser derrotado.

• **Estratégia**
Aprimorar a pontaria para acertar o alvo é essencial aqui – e você tem tempo de sobra para fazer isso, já que leva cerca de seis horas para completar as cem rodadas. Se não quiser depender muito da sua habilidade, não hesite em usar golpes de recuperação. Contudo, procure

não usar itens como berries e herbs, para não se preocupar em ficar caçando-os no alvo e, assim, se concentrar apenas em regenerar o PP e o HP das suas criaturas. Além disso, evite ao máximo usar golpes suicidas como Explosion, Memento e Destiny Bond.
Apesar de ser arriscado, jogar esta arena em Double Battle faz as batalhas serem mais rápidas.

• **Recompensa**
Golden Badge e acesso ao Stargazer Colosseum.

STARGAZER COLOSSEUM

• **Regras**
Na primeira vez, você enfrentará todos os líderes da arena para, no final, ficar cara a cara com o grande mestre das arenas.
Na segunda, existirão oito conjuntos com quatro batalhas cada, sendo a última a mais difícil de todo o jogo (nada mais óbvio).

• **Estratégia**
Como não poderia deixar de ser, é recomendado usar os pokémon mais poderosos do jogo aqui. Montar um

BATTLE PASS

Battle Passes servem apenas para que seus amigos vejam o seu time, mas alguns são bem difíceis de conseguir. Confira a lista abaixo e descubra como adquiri-los:

TABELA

BATTLE PASS	COMO OBTER
Ball Mosaic Red	Disponível desde o início
Star Green	Disponível desde o início
Stream Blue	Disponível desde o início
Plus Minus	Leia todo o Battle Tutorial
Gateway Colosseum	Vença essa arena
Main Street Colosseum	Vença essa arena
Waterfall Colosseum	Vença essa arena
Neon Colosseum	Vença essa arena
Crystal Colosseuma	Vença essa arena
Sunny Park Colosseum	Vença essa arena
Magma Colosseum	Vença essa arena
Sunset Colosseum	Vença essa arena
Courtyard Colosseum	Vença essa arena
Stargazer Colosseum	Vença essa arena
Stream Pink	Consiga Ranking 1 em qualquer arena
Star Yellow	Consiga Ranking 2 em qualquer arena
Stream Green	Consiga Ranking 4 em qualquer arena
Star Pink	Consiga Ranking 5 em qualquer arena
Ball Mosaic Sepia	Consiga Ranking 6 em qualquer arena
Light Pastel	Consiga Ranking 7 em qualquer arena
Shiny Cobalt	Consiga Ranking 8 em qualquer arena
Pokétopia Jet	Vença Stargazer Colosseum
Pokétopia Helicopter	Vença Stargazer Colosseum
Pokétopia Train	Vença Stargazer Colosseum
Pokétopia Ship	Vença Stargazer Colosseum
Pearl Wave	Derrote 50 treinadores no Courtyard Colosseum
Ball Collection	Ganhe os oitos sets do Stargazer Colosseum Master Battle
Ball Mosaic Aqua	Consiga Ranking 3 em qualquer arena
Diamond Dust	Derrote 50 treinadores no Courtyard Colosseum
Groudon Red	Troque 20 Battle Cards em partidas online
Kyogre Blue	Troque 40 Battle Cards em partidas online
Rayquaza Green	Troque 60 Battle Cards em partidas online

time baseado em alteração de clima também é uma boa pedida, pois os oponentes abusam desse tipo de estratégia, principalmente na batalha final. Se estiver usando a versão *Diamond*, a última batalha será contra Kyogre, Manaphy, Palkia e Lugia; se estiver usando a versão *Pearl*, será contra Groudon, Cherrim, Ho-oh e Dialga. Latios e Mewtwo serão usados em ambas as versões. Sem dúvida, são times extremamente fortes, mas basta inverter o clima para destruir a estratégia deles.

• **Recompensas**
Crown, a opção Lv.50 All nas arenas e alterações nas regras do Courtyard Colosseum, do Sunny Park Colosseum e do Stargazer Colosseum.

MISTERY GIFT

É aqui que você vai gastar os pontos que ganha no jogo. Para conseguir itens diferentes, você terá que vencer as várias arenas do jogo. No total, existem 50 itens que podem ser transferidos para o seu DS. Antes de conhecer todos os itens, confira alguns detalhes:

• O Mistery Gift aparece na tela principal do jogo, logo abaixo da opção New Game.

• Você pode baixar no máximo três itens por vez. Se quiser mais, tem que receber o item em qualquer Pokémart e depois apagar o Wonder Card.

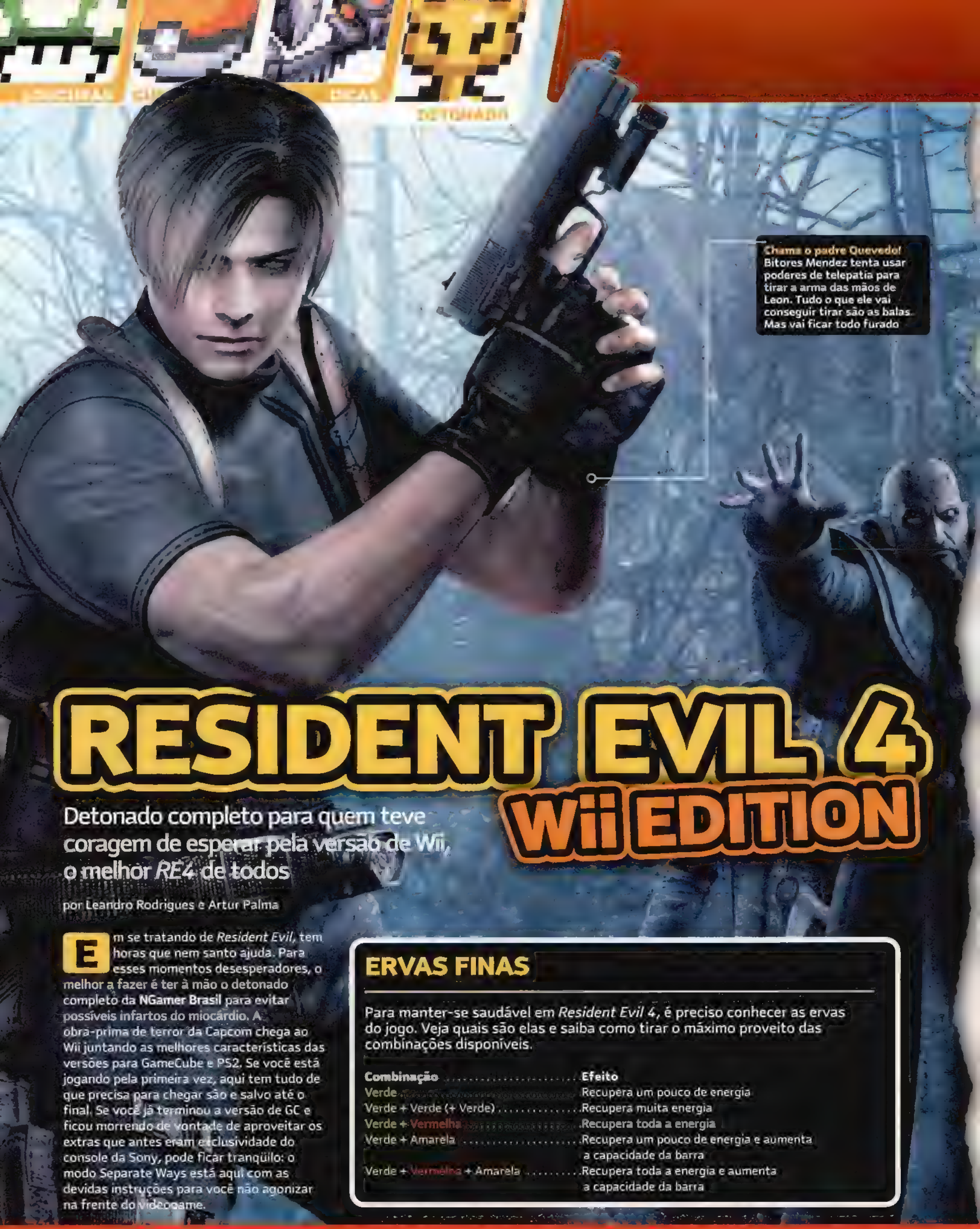
• Você tem 180 segundos para entrar no Mistery Gift e fazer o download. Qualquer pessoa que estiver com o DS por perto pode receber o item; portanto, é uma boa idéia juntar os amigos e fazer uma grande distribuição.

• Aproveite muito bem cada item que pegar, pois eles só podem ser recebidos uma única vez por DS.

• O Secret Gift que você recebe quando termina o Stargazer Colosseum pela primeira vez é um Pikachu de Nature Hardy com o item Light Ball e os golpes Volt Tackle e Surf.

TABELA

ITEM	CUSTO
Secret Gift	0 pts.
Liechi Berry	38400 Pts.
Lansat Berry	38400 Pts.
Starf Berry	38400 Pts.
Enigma Berry	38400 Pts.
Ganlon Berry	19200 Pts.
Salac Berry	19200 Pts.
Petaya Berry	19200 Pts.
Apicot Berry	19200 Pts.
DeepSeaScale	14400 Pts.
DeepSeaTooth	14400 Pts.
Soul Dew	14400 Pts.
TM02	12000 Pts.
TM13	12000 Pts.
TM24	12000 Pts.
TM26	12000 Pts.
TM35	12000 Pts.
TM50	12000 Pts.
TM29	12000 Pts.
TM30	12000 Pts.
TM92	12000 Pts.
Protector	12000 Pts.
Dubious Disc	12000 Pts.
Reaper Cloth	12000 Pts.
TM42	9600 Pts.
TM48	9600 Pts.
TM59	9600 Pts.
TM31	9600 Pts.
TM71	9600 Pts.
TM79	9600 Pts.
TM84	9600 Pts.
TM88	9600 Pts.
TM81	9600 Pts.
UP-Grade	9600 Pts.
Iron Ball	9600 Pts.
TM05	9600 Pts.
TM12	9600 Pts.
TM56	9600 Pts.
TM78	9600 Pts.
TM87	9600 Pts.
Dusk Stone	7200 Pts.
Shiny Stone	7200 Pts.
Dawn Stone	7200 Pts.
King's Rock	7200 Pts.
Leftovers	7200 Pts.
Quick Claw	7200 Pts.
Light Clay	7200 Pts.
Choice Specs	7200 Pts.
Wise Glasses	7200 Pts.
Expert Belt	7200 Pts.



RESIDENT EVIL 4 Wii EDITION

Detonado completo para quem teve coragem de esperar pela versão de Wii, o melhor *RE4* de todos

por Leandro Rodrigues e Artur Palma

Em se tratando de *Resident Evil*, tem horas que nem santo ajuda. Para esses momentos desesperadores, o melhor a fazer é ter à mão o detonado completo da **NGamer Brasil** para evitar possíveis infartos do miocárdio. A obra-prima de terror da Capcom chega ao Wii juntando as melhores características das versões para GameCube e PS2. Se você está jogando pela primeira vez, aqui tem tudo de que precisa para chegar são e salvo até o final. Se você já terminou a versão de GC e ficou morrendo de vontade de aproveitar os extras que antes eram exclusividade do console da Sony, pode ficar tranqüilo: o modo Separate Ways está aqui com as devidas instruções para você não agonizar na frente do videogame.

ERVAS FINAS

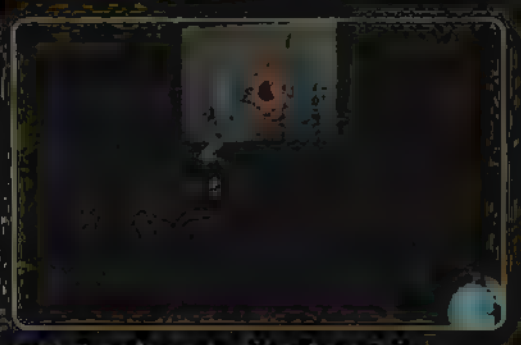
Para manter-se saudável em *Resident Evil 4*, é preciso conhecer as ervas do jogo. Veja quais são elas e saiba como tirar o máximo proveito das combinações disponíveis.

Combinação	Efeito
Verde	Recupera um pouco de energia
Verde + Verde (+ Verde)	Recupera muita energia
Verde + Vermelha	Recupera toda a energia
Verde + Amarela	Recupera um pouco de energia e aumenta a capacidade da barra
Verde + Vermelha + Amarela	Recupera toda a energia e aumenta a capacidade da barra

MEDALHÕES AZUIS

Ao pegar o arquivo About the Blue Medallions, o mapa passa a indicar a posição de 15 medalhões azuis, 7 na fazenda e 8 no cemitério. Atire em todos eles, fale com o mercador e ele entregará a arma Punisher de graça. Confira a localização exata de cada medalhão:

Fazenda

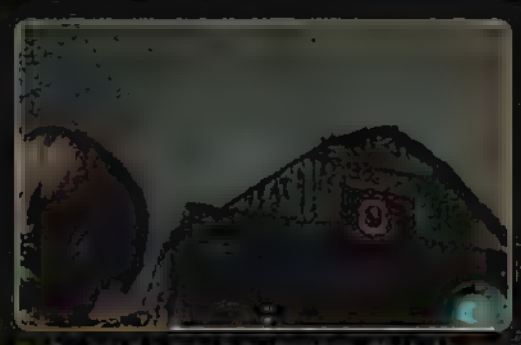

Na janela mais alta do paiol

Em uma pá do cata-vento gigante

Atrás do paiol, no telhado

Na árvore em que você achou o arquivo About the Blue Medallions

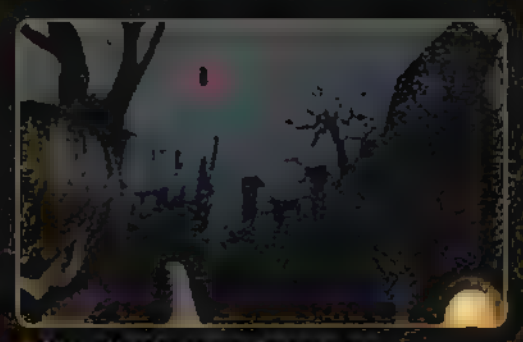
Na árvore ao lado da cabana


Na janela mais alta do estábulo

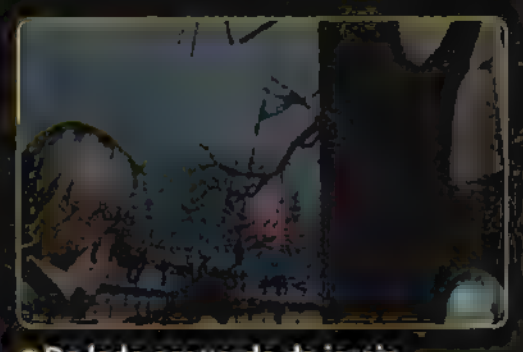
Próximo ao portão, no alto

Cemitério

Em uma árvore atrás da cerca

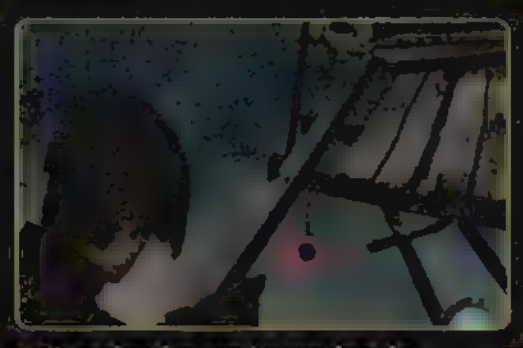

No alto de uma árvore no cemitério, à esquerda

Na árvore em frente à cabana


Do lado esquerdo da igreja

Atrás da igreja, no alto

No alto, próximo à cabana da ponte


Na primeira parte quebrada da ponte

Sob a ponte, logo após o segundo buraco

PRECISANDO DE GRANA E DE OUTROS ARTIGOS?

Dinheiro, munição e itens são escassos em *Resident Evil 4*, por isso, aproveite para pegar tudo que puder. Para conseguir dinheiro, aproveite a mira rápida e precisa do Wii Remote e atire nos corvos que aparecem em seu caminho, como os que estão nas árvores logo no começo do jogo ou então aqueles do cemitério. Fique de olhos abertos para qualquer oportunidade de conseguir mais dinheiro. Atenção para objetos reluzentes ou estranhos em cima de árvores: eles podem ser objetos preciosos ou caixas com itens. Derrube-os com um tiro e colete munições e outros tesouros.

CAMINHADA DO TERROR

CAPÍTULO 1.1

Siga à esquerda, pelo lado de fora da casa, e quebre a caixa. Ao entrar na casa, suba a escada após enfrentar o morador, vire à direita e pegue munição para a pistola em cima da mesa. Pule a janela, enfrente outros moradores e depois siga a trilha. Entre na cabana, pegue mais munição e quebre as caixas que contêm itens. Aproveite a máquina de escrever para salvar o seu progresso.

Ajude o lobo preso na armadilha e pegue uma erva vermelha à direita, no canto das cercas. Entre as árvores, há uma armadilha de urso e explosivos nas laterais. Passe bem pelo canto para escapar de todas elas. Entre na cabana para pegar uma erva verde e examine as caixas. Há uma ponte no local. Atravesse-a e pegue os itens na cabana do outro lado. Continue pela trilha e entre pelo portão.

Use os binóculos para ver o corpo de um dos policiais que levaram Leon para o vilarejo. Pegue a caixa na cabana da primeira entrada à direita, depois entre na primeira casa à esquerda para encontrar munição na estante e uma caixa em cima da mesa. Saia pela janela. Do lado de fora, há uma erva vermelha encaixotada e na cabana ao fundo, há outra caixa.

Siga para a casa com a porta aberta e empurre a estante na direção da janela. Atrás da escada, há dois barris e na estante, munição. Suba a escada, pegue a espingarda (shotgun) e quebre o vidro para obter uma granada (Hand Grenade). Pegue as pesetas que estão na mesa e munição para espingarda (Shotgun Shells) na cama. Da janela, empurre a escada que os moradores levantaram e saia pela outra janela que dá acesso aos telhados. Fora do sobrado, siga pela direita e pegue o primeiro Spinel, um dos tesouros do jogo que podem ser vendidos aos mercadores.

Suba na torre para pegar munição e saia imediatamente. Há mais munição nas cercas, à esquerda. Continue pelo canto desta área e pegue uma erva verde sob as cercas e uma vermelha na carroça de feno, à direita. Há uma erva amarela encaixotada logo abaixo. No caminho, em uma cabana à direita, você encontra o arquivo Alert Order. Para que o portão de saída seja aberto, é preciso eliminar vários moradores da vila até que o sino seja tocado e os atraia para a capela. Use a espingarda à curta distância para causar mais danos.

À esquerda do portão, há uma cabana com uma máquina de escrever e um barril; ao lado, há um poço. Atire na madeira que segura a tampa para fechá-lo; em seguida, atire no pingente pendurado para obter o Pearl Pendant. À direita do portão, pule a cerca e pegue o papel azul que está na árvore. Este é o arquivo About the Blue Medallions (confira o quadro Medalhões Azuis). Vá em frente e entre no paiol, abra os armários e pegue o próximo Spinel, além de mais algumas pesetas. Não se esqueça de quebrar a caixa e os barris da área.

Suba a escada e pegue munição no armário. Saia pela janela ao lado e vá pela esquerda. Desça, entre na cabana para obter mais itens, suba a escada e desça pela parte em frente à janela, entre duas madeiras. Quebre a caixa, pegue o Beerstein e empurre o armário que impedia a passagem. Pule outra cerca e siga para o portão em frente. Para correr da pedra gigante, balance o controle na horizontal o mais rápido que puder e, quando indicado, use as seqüências mostradas na tela para escapar.

No túnel, atire nas áreas brilhantes da parede para obter itens e nas do teto para ganhar dois Spinels. Ao sair, entre na primeira casa à esquerda, evitando as armadilhas, para pegar outro Spinel em uma das caixas da prateleira. Entre na outra casa pela janela, livre-se do morador com dinamites e pegue os itens.

Do lado de fora, quebre uma caixa no canto direito da casa vizinha. Antes de entrar na casa, vasculhe as árvores ao redor: o Red Catseye está pendurado em uma delas. Volte, entre na casa tomando cuidado com as armadilhas espalhadas, pegue a munição na mesa, o dinheiro no armário e salve o game. Pegue a erva verde no armário, o dinheiro na mesa e empurre a estante para abrir o guarda-roupa.

CAPÍTULO 1.2

Use os botões de esquiva para desviar do ataque, pegue a munição para pistola na parede e a munição para rifle (Rifle Ammo) ao lado da máquina de escrever próxima à porta. Do lado de fora, à direita, há um barril; à esquerda, também há dois barris e um

mercador que compra e vende itens. Quando terminar de fazer negócios, siga pelo portão.

Aqui, há muitos inimigos e você precisa pegar dois itens para destrancar o portão. Primeiro, vá pela trilha que leva até o morro e pegue, dentro de um baú, a parte esquerda do item Emblem. A seguir, desça e, na casa à direita, pegue as pesetas e uma erva amarela nos armários. Depois saia, continue pela ponte e vire à direita em direção à próxima casa. Pegue munição nos dois cômodos e uma granada de luz (Flash Granade), muito útil para desorientar os inimigos em salas fechadas, dentro do armário. Suba pela escada próxima à porta pela qual você entrou e pegue a outra parte do Emblem, dentro do baú. Quando chegar ao portão, combine as duas partes do objeto e entre usando o agora Hexagonal Emblem.

Siga para o portão e abra a outra porta. Entre em uma das janelas, no corredor, e acabe com os inimigos. Você pode se abaixar atrás de uma caçamba, para buscar proteção, mas tome cuidado com as armadilhas. Abra as portas das duas fornalhas, pois uma contém munição e a outra um Spinel. Continue pela porta e quebre a cerca da janela para pegar a Elegant Mask. Depois volte, saia pela outra porta e desça a trilha. Pule na água para pegar alguns itens antes de subir a escada.

À direita, há um poço. Atire na madeira para fechar a tampa e no item que está pendurado para pegar o Brass Pocketwatch. Investigue a cabana e, na trilha, tenha cuidado com armadilhas e explosivos. Para abrir a porta, movimente a esfera fazendo com que ela forme a insígnia da própria porta: mova-a para cima e para a esquerda. No quarto, pegue pesetas no guarda-roupa, munição no criado-mudo, a Insignia Key ao lado da estante e o arquivo Chief's Note na cama. Continue pela outra porta.

CAPÍTULO 1.3

Há uma erva verde dentro de um armário atrás de você. Pegue-a. Desça a seguir e, ao chegar à sala de jantar, use a máquina de escrever para salvar o jogo. Concluída a tarefa, quebre o vidro do armário. Pegue a granada incendiária (Incendiary Grenade) e as pesetas que estão lá dentro. Depois, vá para a cozinha e pegue um ovo dentro do forno. Saia pela porta.

Na trilha até o portão, há uma cabana à esquerda. Siga rumo à casa da insígnia, pegue a munição na estante e grave seu jogo. Atire nas luminárias que você encontrar para adquirir itens valiosos, mas cuidado com o fogo. Desça pelo alçapão e atire na luminária para enxergar os itens que estão no teto, depois continue até chegar à escada que leva à saída. Um pouco antes da escada, está um outro mercador.

No cemitério, há uma cabana com caixas e munição para a pistola. Suba e tente abrir a porta da igreja. Ingrid pedirá que você procure algo que possa destrancá-la. Atrás da igreja, há um quebra-cabeça que libera o item Green Catseye.

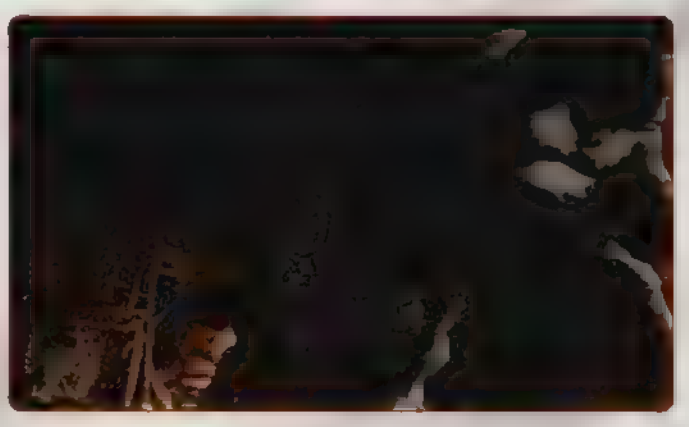
O botão da máquina só pode ser virado em incrementos de três e quatro, por isso, para acender todos os símbolos, use a seguinte ordem de incrementos: 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3. Pulando a ponte quebrada, dentro da cabana, está o arquivo Closure of the Church. Após pegá-lo, siga até a porta.

Descendo pela direita, você pega mais munição, grava seu progresso e encontra mais um mercador. Compre um rifle com mira telescópica, se possível. Ele será muito útil mais tarde. A seguir, entre na cabana para pegar mais munição e corra da pedra gigante. Cuidado com os explosivos na ponte e no lago. Siga para o portão passando pela outra parte da ponte, mas antes vasculhe as árvores perto da água para encontrar um Antique Pipe. Na ponte, há uma granada incendiária em cima do banco e na cabana, há munição para a pistola.

Em frente e à esquerda, você pega uma erva vermelha. Um pouco antes do fim do morro, veja os moradores jogando um policial no mar e volte pela esquerda. Na cabana, há munição e uma erva amarela; na próxima casa, há erva verde e uma máquina de escrever. Para prosseguir, pegue a lancha no cais.

É hora de enfrentar o gigantesco Del Lago. Desvie dos obstáculos e também do monstro, quando ele tentar devorá-lo. Atire arpões sempre que puder e, caso ele o derrube da lancha, balance horizontalmente o Wii Remote para voltar ao barco. Nos momentos em que a lancha pára, identifique por onde Del Lago vem em sua direção, mire e atire em direção à sua boca. Após matar Del Lago, fique atento e, novamente, balance horizontalmente o Wii Remote na hora certa para cortar a corda que se prendeu à perna de Leon.

CAPÍTULO 2.1



Pegue o arquivo Anonymous Letter na cama, a munição na mesa, a granada na parede e não esqueça de gravar seu jogo antes de sair da casa. Entre no portão à direita e siga adiante, pulando as plataformas. Antes de virar à esquerda, vá em frente para quebrar um barril.

Desça com ajuda da corda. Na pequena torre, há munição. Você deve atirar na corrente que segura o caixote para continuar o caminho. Suba a escada após a ponte, derrube mais dois caixotes e quebre os barris. Um deles contém a Green Gem. Antes de seguir a trilha, atire no ponto brilhante entre as duas tochas, em frente à cachoeira. Suba a escada e puxe a alavanca para fechar a represa e secar a queda d'água. Entre pela passagem liberada para pegar a Round Insignia. Depois, embarque na lancha.

É hora de enfrentar El Gigante. Use a espingarda e mire sempre na cabeça. Com seis tiros, um verme sai da nuca do inimigo. Aproxime-se e pressione A para subir nas costas do inimigo. Balance o Wii Remote rapidamente na horizontal para matá-lo. Repita a seqüência até El Gigante ser derrotado. Durante a luta, mantenha-se distante e, se preciso, fuja por entre as pernas do monstrão. Se ele o agarrar, mexa o Wii Remote como louco para se soltar e aperte os botões indicados na hora certa para escapar dos ataques, que rolam

quando ele usa as árvores ou quando ele pára, grita, mexe os braços e vem correndo em sua direção.

De volta à igreja do cemitério, use a Round Insignia na porta e entre. No corredor à direita, há um barril e no altar à esquerda, dinheiro. Vá para o corredor à esquerda e suba a escada. Pule no candelabro no alto para alcançar o outro lado.

No quebra-cabeça, você deve sobrepor as luzes para que combinem com o vitral. Para girar as cores corretamente, aperte o botão R (vermelho) duas vezes, o G (verde) três e o B (azul) uma vez. Os marcadores ao redor de cada cor devem indicar: vermelho para baixo, verde para a esquerda e azul para a direita. Combine as luzes e siga para a porta à direita. Após encontrar Ashley, saia da igreja.

Ada nem precisa atirar. Só de sacar a arma, os inimigos já morrem do coração

CAPÍTULO 2.2

Saia pela porta e atire na carroça com pólvora para acabar com os inimigos. Volte em direção à fazenda onde foi encontrado o arquivo que estava na árvore, mas tome cuidado porque agora o local está cheio de armadilhas. Ao chegar, pegue o arquivo Sera and the 3rd Party na cabana à esquerda, onde está a máquina de escrever. Siga até o paiol, suba a escada e saia pela janela. Vá pela esquerda, pule para baixo e siga pelo portão até chegar à ponte.

Dentro da casa, feche as janelas com os armários e pegue as ervas disponíveis. Sobreviva a todo custo e lembre-se de ajudar Luis, quando necessário. Quando Sena subir as escadas, siga-o e resista mais um pouco até o fim da invasão.

CAPÍTULO 2.3

Ao sair da casa, pegue munição para a metralhadora (TMP) à esquerda. No lado esquerdo da casa, há mais munição para pistola e atrás há uma cabana com uma máquina de escrever e o arquivo Two Routes. Junto à cabana, há um mercador, e à direita dele, uma alavanca que controla as engrenagens dos portões. Você deve escolher entre o portão da esquerda ou o da direita. Cada caminho traz um desafio diferente:

Caminho da direita

É preciso ser rápido. Observe o aviso de Ashley e atire na madeira que sustenta a pedra, atrasando o gigante. Saia correndo e quebre as correntes que bloqueiam a passagem com a faca. Se você for muito rápido, pode entrar na primeira cabana que avistar: lá há munição para TMP e handgun, uma granada incendiária, dinheiro e um Spinel; caso contrário, corra direto para a cabana de trás e pegue a Old Key. À esquerda, nos troncos, há munição para handgun. Se você já tiver o rifle com mira telescópica (Rifle/Scope), dê meia-volta e tente atirar em um balde pendurado no alto para pegar o Purple Gem, se não, siga quebrando as correntes e use a Old Key no próximo portão.

Caminho da esquerda

Enfrente os moradores com a espingarda, mas mantenha distância daqueles que tiverem vermes saindo da cabeça. Atire nas carroças com pólvora para facilitar o serviço. Deixe Ashley escondida na caixa enquanto você limpa a área, suba a escada e, após derrotar mais alguns inimigos, chame a garota e esconda-a no próximo caixote. Desça até o centro da área com algumas escadas e quando os inimigos aparecerem, suba novamente, derrubando quem estiver na parte de cima. Mantenha-se longe das mulheres com motosserra e detone-as com a espingarda. Uma delas possui a Camp Key, que você deve pegar após derrotá-las. Com esta chave nas mãos, chame Ashley e desça para abrir a porta. Há uma casa com porão à direita, onde você pode pegar munições. Esconda Ashley no próximo caixote, detone os moradores e abra o portão vermelho.

Após passar pelas portas, há um mercador e, sobre o lixo, na casa à direita, há munição para espingarda. Dentro da casa, você pode salvar o progresso e, no armário, encontrar munição para o rifle. Pegue o arquivo Village's Last Defense e suba o morro usando a passagem à esquerda para pegar o teleférico. O melhor aqui é equipar o rifle e eliminar os moradores nos outros teleféricos a distância.

Pegue a granada de luz na sala de controle e munição nos armários. Desça a escada no caminho da esquerda, enfrente os inimigos e suba outra escada no fim do corredor. Abra o baú que contém um Yellow Catseye, volte e continue descendo a escada. Ao encontrar o mercador, pegue munição para espingarda e metralhadora nas caixas da direita, salve e siga até o portão.

Use uma granada incendiária no começo para enfraquecê-lo e atire no barril de gasolina à direita no momento em que o inimigo estiver próximo dele. Quando ele estiver só com o tronco, use a espingarda e fique atento para desviar de seus ataques quando for preciso. No momento em que ele se distanciar, se pendurar mais alto e se jogar para perto, dê tiros rápidos para que Chief, mais conhecido como Bitores Mendez, caia. Continue neste ritmo até detoná-lo.

Pegue o False Eye, os itens e a erva verde sobre os caixotes e suba a escada. A seguir, pegue mais itens e as ervas vermelha e verde nas janelas e, do lado direito, a erva amarela. Saia pela parede quebrada à esquerda, volte para o teleférico e use o False Eye no portão. Na próxima área, acerte o morador dentro da picape com o rifle e afaste-se para não ser pego. A seguir, fuja

dos moradores e quebre um barril à esquerda com um Velvet Blue. Siga rumo à ponte.

CAPÍTULO 3.1

Antes de entrar na casa do mercador e salvar, vá por trás e pegue as barras de ouro dentro do baú. Suba as escadas, abra a porta e pegue munição no caixote. No caminho, os inimigos usarão catapultas para atacá-lo. Depois que eles detonarem o poço, corra até lá e pegue um Spinel. Em seguida, vá pela esquerda e pegue os itens na torre do canhão. Volte e continue a subir as escadas. Acerte o barril de gasolina próximo à catapulta com o rifle e faça o mesmo com a arma do lado direito. Siga pela pequena ponte, entre na sala da direita e pegue a erva amarela no baú.

Olhando pela janela, mire e atire na outra catapulta. No baú à esquerda, há um Gold Bangle. Continue rumo à pequena torre, mas, antes de subir a escada, mire na direção do fogo e acerte um inimigo, para não ser atingido pela catapulta. Ao chegar ao canhão, mexa no mecanismo para apontá-lo e atire em direção ao portão. Siga até a porta próxima ao mercador. Na sala, pegue munição na mesa, dinheiro no armário e a Platinum Sword na parede. Suba a escada, pegue a erva vermelha no armário, retire a Golden Sword da parede e coloque a Platinum Sword em seu lugar. Desça e ponha a Golden Sword no quadro dourado e suba para abrir a porta.

Entre na cabana à direita, pegue a munição na mesa e o dinheiro no armário. Siga, entre na porta e abra o baú com a Castle Gate Key. Pegue a erva verde na estante e saia para abrir o portão do castelo. Entre, suba a escada até a máquina de escrever e passe pela porta à direita. Na cadeira à direita, há munição e, mais à frente, o arquivo Capture Luis Sera. Pegue a erva amarela no barril, vá em direção ao fogo e pegue a Prision Key no quadro à direita. Volte pelo corredor e abra a porta da direita.

Desça a escada, pegue a erva verde no canto esquerdo e abra a porta. Desvie dos ataques do troglodita e só ataque quando ele expor as costas. Acerte o verme com a espingarda. Acione a alavanca para apagar o fogo da passagem e volte. Pegue a munição na área antes de prosseguir. Fuja dos inimigos no saguão principal e entre na porta. Na sala, pegue a erva verde na mesa e deixe Ashley em um dos pisos amarelos enquanto você pisa no outro. Volte para o saguão e deixe Ashley controlando a manivela enquanto você elimina os inimigos.

Levante Ashley usando o comando Piggyback para que ela acione as manivelas no alto. Fique na beira da plataforma para dar melhor cobertura a ela. Depois que a garota erguer as plataformas, pegue-a no colo e siga para a porta. Pegue o Spinel no armário do salão, à direita, e quebre o vidro da estante para abrir o baú com munição. Há mais do lado esquerdo, na estante. Atrás da primeira estátua pendurada, há outro Spinel. Atire para pegá-lo e vá até o fim do corredor. Ao lado do mercador desta área, na porta com duas armas, está a Galeria de Tiro A.

CAPÍTULO 3.2

Entre na porta do corredor, desça e siga a trilha até chegar ao fosso. Desça para pegar as munições, suba a escada e entre na porta. Entre no segundo portão à direita, pegue a munição na cama e a erva amarela ao lado do cadáver. No primeiro portão da esquerda, pegue o arquivo Luis Memo, depois siga a trilha da esquerda, usando o porão para desviar do entulho, e abra a porta. Pegue a Butterfly Lamp no baú e use a válvula para drenar a água. Volte para o centro da área, desça e prossiga, subindo as escadas, até atravessar a próxima porta. Nesta área, prossiga usando as sombras e o laser de sua arma para evitar as armadilhas, depois atravesse uma porta, suba a escada e entre em outra porta.

No culto, acerte o líder da seita e desça para pegar o Illuminados Pendant. Pule no lustre do andar de cima para alcançar o outro lado e faça o mesmo mais à frente para acionar a alavanca e abrir os portões. Desça, salve, depois suba a escada e fale com o mercador, se quiser, antes de entrar pela porta. Entre, suba a escada e pegue o arquivo Castellan Memo antes de atravessar outra porta.

Na sala principal, você deve eliminar o líder de vermelho. Siga para a porta da esquerda e, no andar de cima, vá pela direita, desça no palco e continue a persegui-lo. Se você demorar para matá-lo, ele usará uma

metralhadora. Detone-o a distância com o rifle, desça e pegue a Gallery Key. Volte para o palco, abra a porta e atire na cabeça do animal na parede para pegar o Velvet Blue. Use o painel para alterar os quadros. Aperte os botões 1, 2, 3, 4 e depois o botão Ok.

Dentro da sala, elimine os inimigos com granadas e equipe-se com o rifle contra os inimigos que atiram flechas. Suba a escada em frente e aperte o botão vermelho na parede à direita, depois siga para a porta do outro lado e quebre o vaso para apertar outro botão. Volte para pegar o Goat Ornament no baú que você acionou e, a seguir, volte para a porta branca ao lado do primeiro botão acionado. Salve, prossiga e entre na porta da esquerda.

Na fonte, você pode pegar itens antes de continuar. Quebre os barris para seguir em direção à porta. No labirinto, você deve encontrar duas estátuas que possuem um item cada uma, para abrir a porta da sala de jantar. Desça a escada e siga para o segundo corredor à esquerda, sempre virando para a esquerda até passar pela escada e pegar uma parte do Moonstone na estátua à direita. Volte pela escada, vá à direita e entre no penúltimo corredor do lado direito.

No último corredor à direita, há uma erva amarela, e se você der a volta na penúltima passagem à direita, encontrará a Red Gem no fim do beco sem saída. Saia do beco e suba a escada para pegar a outra parte do Moonstone na estátua, pule por trás dela, siga para a direita e use os Moonstones combinados na porta.

CAPÍTULO 3.3

Pegue os itens da sala e entre no aposento da esquerda para pegar mais itens e o arquivo Female Intruder sobre a mesa. Fale com o mercador, salve e entre pela porta. Na sala de jantar, pegue os itens das mesas e do criado-mudo e toque a sineta para que um quadro apareça. Atire na garrafa para abrir o portão da sala à esquerda, entre e, quando for preso, atire no cadeado para ajudar a arrombar o portão.

Pegue o item no baú e siga para a porta no canto da sala, depois vá em frente e pule no centro. Acione a alavanca para ativar a ponte, atravesse-a e siga pela esquerda para quebrar o aquário e obter o lança-foguetes (Rocket Launcher) e a munição. Na porta em frente à ponte, fale com o mercador e salve seu jogo antes de entrar pela próxima porta.

CAPÍTULO 3.4

Siga até o quadro à direita, pegue o ouro e vá para a escada quebrada à esquerda do buraco. Atire com o rifle nos ferros que prendem Ashley e elimine os inimigos para que eles não a levem. Com Ashley, vá para a esquerda da sala, pegue a erva amarela e continue pelo corredor. Passe sob o balcão e use a manivela para liberar a passagem. Do outro lado, use a manivela da esquerda e, se quiser, defenda-se dos inimigos usando os candelabros.

Continue abrindo caminho com a manivela em frente e fuja pelo corredor da direita. Passe sob a mesa e aperte o botão, depois pegue o Stone Tablet e pressione o botão vermelho à esquerda. Volte e empurre a estante para apertar outro botão; em seguida, prossiga até chegar a uma sala com duas armaduras. Para remontar o símbolo, faça a seguinte seqüência: esquerda, inferior esquerda, para baixo, inferior direita, direita, superior direita, para cima, superior esquerda, esquerda, inferior esquerda, para baixo e inferior direita.

Para completar a Figura, imagine um teclado numérico sobre os nove espaços para as pedras. Mova-as na ordem: 6, 9, 8, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 5, 8, 7, 4, 1, 2, 5, 6, 3. Depois complete a figura com o Stone Tablet e entre na sala para pegar a Salazar Family Insignia e o Serpent Ornament no baú. Volte todo o caminho e entre na porta em frente. Pegue o arquivo Butler's Memo à esquerda. Coloque o Salazar Family Insignia no suporte, gire-o e siga até a porta no fim do corredor.

CAPÍTULO 4.1

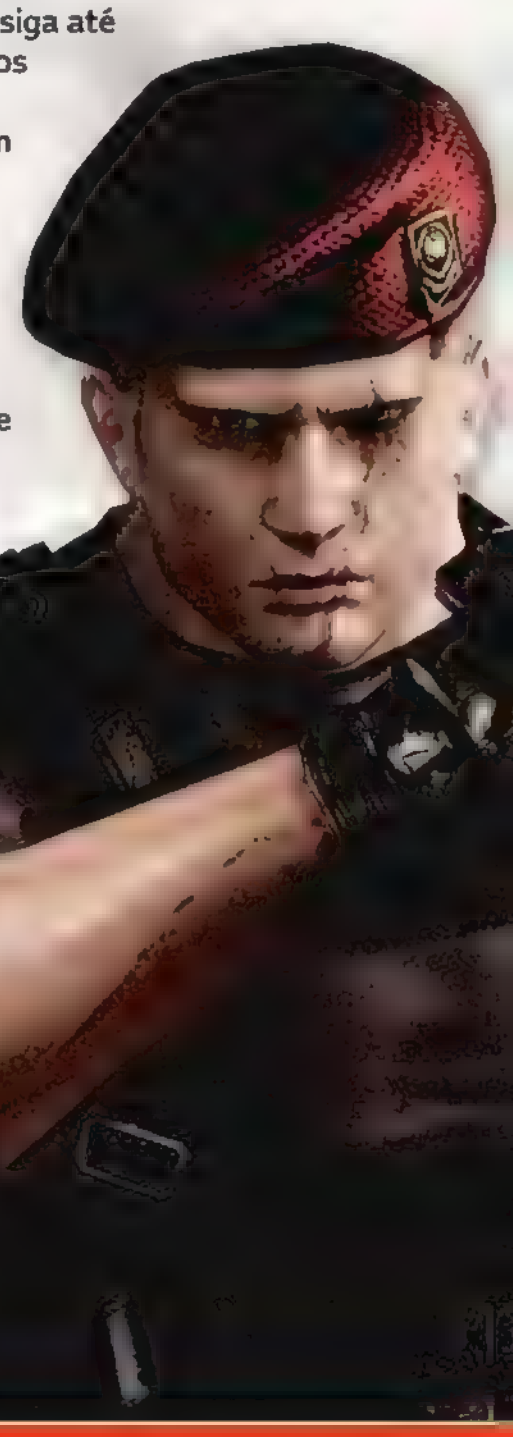
Entre na porta onde começou o capítulo 3.4 e volte até chegar à porta após a pequena ponte. Elimine os inimigos na sala de jantar e entre na porta do corredor próximo à sineta. Pegue os itens e quebre o cadeado para entrar na próxima porta. Entre na porta à direita, siga até a porta perto da fonte e ajude Ashley a subir para pegar diversos itens dentro da casa, além da arma Broken Butterfly no baú maior. Em seguida, volte pelo mesmo caminho.

Atravesse a porta no final do corredor, salve e use o mecanismo. Cuidado com os dragões mecânicos. Detone com o rifle os controladores das laterais assim que eles aparecerem e ganhe itens. Siga até a grade giratória e pule na hora certa contra o último dragão. Atraia-o para cuspir fogo na muralha, acerte-o e suba para pegar, no baú, o Lion Ornament. Volte, use o carrinho no fim da entrada à direita e entre pela porta. Na sala, use os Ornaments no painel prateado, salve e siga pela passagem.

Ainda com o carrinho, entre na porta do corredor à direita para encontrar um mercador, a Galeria de Tiro B e uma máquina de escrever. No fim do corredor há o arquivo Sample Retrieved e uma erva amarela na mesa. Entrando na porta, passe pelo corredor e vire à direita no final. Pegue o cálice no centro da sala e volte até a porta amarela. Deixe Ashley sobre um dos pisos vermelhos, coloque as estátuas em cima de outros dois e suba no piso que sobrou. O teto da outra sala cederá. Atire nos quatro pontos vermelhos e siga pela passagem.

Use o rifle nos inimigos que operam a escavadeira, pegue os itens na sala e o Queen's Grail no baú. Quebre o cadeado na porta e prossiga até o final do corredor. Use os cálices nas estátuas e entre pela porta. Siga em frente, na direção da alavanca. Acione-a, atire nos metais que seguram a ponte e atravesse.

Visite o mercador, salve o game e atravesse a ponte pelo lado



esquerdo. Elimine os inimigos que controlam as catapultas e entre na porta. Atire nas três madeiras que travam as engrenagens. A primeira está logo acima e a segunda, mais no alto. Suba as escadas, pegue a erva verde na mesa e o arquivo Ritual Preparation. Na beirada da direita, acerte a última madeira e acione a alavanca.

Desça toda a torre e entre pelo portão. Passe a ponte. No salão, após limpar a área, vá em direção à porta. Se desejar, fale com o mercador e salve o game. Depois, suba a escada e vá para a esquerda. Corra até a porta no final e prossiga, evitando os ataques do monstro, até encontrar mais uma porta.

CAPÍTULO 4.2

Pegue o Luis Memo 2 perto da máquina de escrever. Próxima ao mercador, está a Galeria de Tiro C. Siga até o fim do túnel, desça e acione a alavanca perto do pedregulho. Dê meia-volta, siga pela esquerda e suba a escada para acionar o circuito. Volte em direção à alavanca e acione-a para pegar a dinamite. Use-a para detonar o pedregulho e entre na porta.

Dentro da fornalha, pegue os itens ao redor e siga para a porta. Para derrotar os gigantes, suba a pequena escada e deslize pela corda para chegar ao painel de controle. Use-o para abrir o alçapão no centro, derrubando um deles, e detone o segundo com a Broken Butterfly ou com a Shotgun.

Assim como com o primeiro El Gigante, quando ele se abaixar, suba e corte o verme em suas costas. Repita a operação até que ele morra e siga pela porta. Nas cavernas, suba mantendo-se à direita e entre no pequeno corredor ao lado. Aperte o botão no final e volte pela rampa rumo ao outro corredor para acionar o segundo botão. Vá para a porta que foi aberta e acione a alavanca no caminho. Fique atento para não ser esmagado, pegue a Royal Insignia e examine o papel para subir.

CAPÍTULO 4.3

Pegue o arquivo Letter from Ada na casa do mercador. Tome a trilha à direita e siga por trás de uma cabana quebrada. Entre pela janela e use a manivela para abrir uma passagem no chão. Entre, siga em frente e desça a escada. Tome cuidado com as armadilhas. Vá pelo caminho da esquerda e pegue o item no sarcófago, depois volte e suba a escada da pequena torre. Pegue a erva amarela no barril e a Key to the Mine na mesa e siga para a porta de metal no canto direito da área.

O teto da próxima sala irá descer. Atire nos pontos vermelhos no alto, suba no carrinho e atire na alavanca para que ele ande. Fique atento aos botões de ação. Após o trajeto, pegue o Stone of Sacrifice no altar e suba a escada no fim da passagem que se abriu. Use o artefato na porta de aço próxima ao fogo e entre no elevador.

CAPÍTULO 4.4

Salve o game e siga para a esquerda, depois volte e suba a escada. Pule na mão da estátua e dê meia-volta para pular no local acima e acionar a alavanca. Faça o mesmo para chegar ao outro lado e use o interruptor dourado para controlar as mãos que se movem. Em seguida, desça pela passagem e use a outra alavanca. Siga pelo corredor e fique atento aos botões de esquiva. Quebre o cadeado da porta sem enrolação e continue fugindo. Antes de subir a escada em espiral, vá para a esquerda e pegue a erva amarela no baú.

Atire nos barris que vêm rolando pela escada, siga pelo caminho de madeira e suba. Em cima, use a alavanca para acertar os inimigos que vêm pela escada. No elevador, empurre as caixas para aliviar o peso e acione-o. Detone sem demora os inimigos que invadirem para continuar subindo. Continue pelo lado de fora da torre até o próximo elevador. Após a escada, fale com o mercador e salve.

Contra Salazar, mantenha-se onde estiver e atire no olho do monstro com uma arma potente até que ele abra a carapaça e se exponha. Acerte quantos tiros puder na cabeça dele com o rifle semi-automático (Rifle Semi-Auto) e repita o procedimento até derrotá-lo. Mantenha-se atento aos botões de esquiva e, quando o monstro abrir a boca, corra pelas laterais. Após vencê-lo, desça para subir a escada e entre na porta à frente. Prossiga e desça o morro com o auxílio da corda. Use o elevador.

CAPÍTULO 5.1

Siga a trilha e atravesse a pequena ponte de madeira à direita. Vá até o fim desta área pela esquerda e examine a porta para acionar o laser. Volte e suba a escada para colocar o aparelho na direção do laser. Depois, desça rumo ao outro lado para acionar o próximo espelho, apontando o laser para o botão vermelho ao lado da porta. Entre e prossiga até chegar à escada. Siga à direita, passe pela janela da casa e atravesse a porta, continuando o caminho à direita. Suba o morro para entrar na próxima porta, fale com o mercador e salve o game.

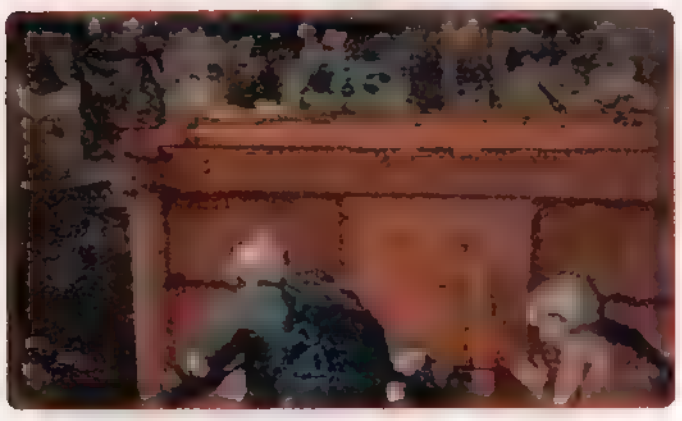
Caminhe até a outra porta e siga pela cozinha até a próxima sala. No pequeno cômodo ao lado, há uma erva amarela. Vá até a porta ao lado dos monitores. Perto do próximo mercador, está a Galeria de Tiro D. Atravesse o corredor, siga pela passagem à esquerda e, dentro da sala de autópsia, use o painel de controle. A seqüência para ativá-lo de forma correta é: azul, amarelo, verde e vermelho três vezes. Entre na porta que se abrir, ao lado, e pegue o Luis Memo 3 na mesa e o Freezer Card Key no cadáver.

Volte e siga para o outro lado do corredor. Atire na perna dos Regenerators com o rifle e fuja rumo ao frigorífico. Use o acessório na mesa à direita para atualizar o

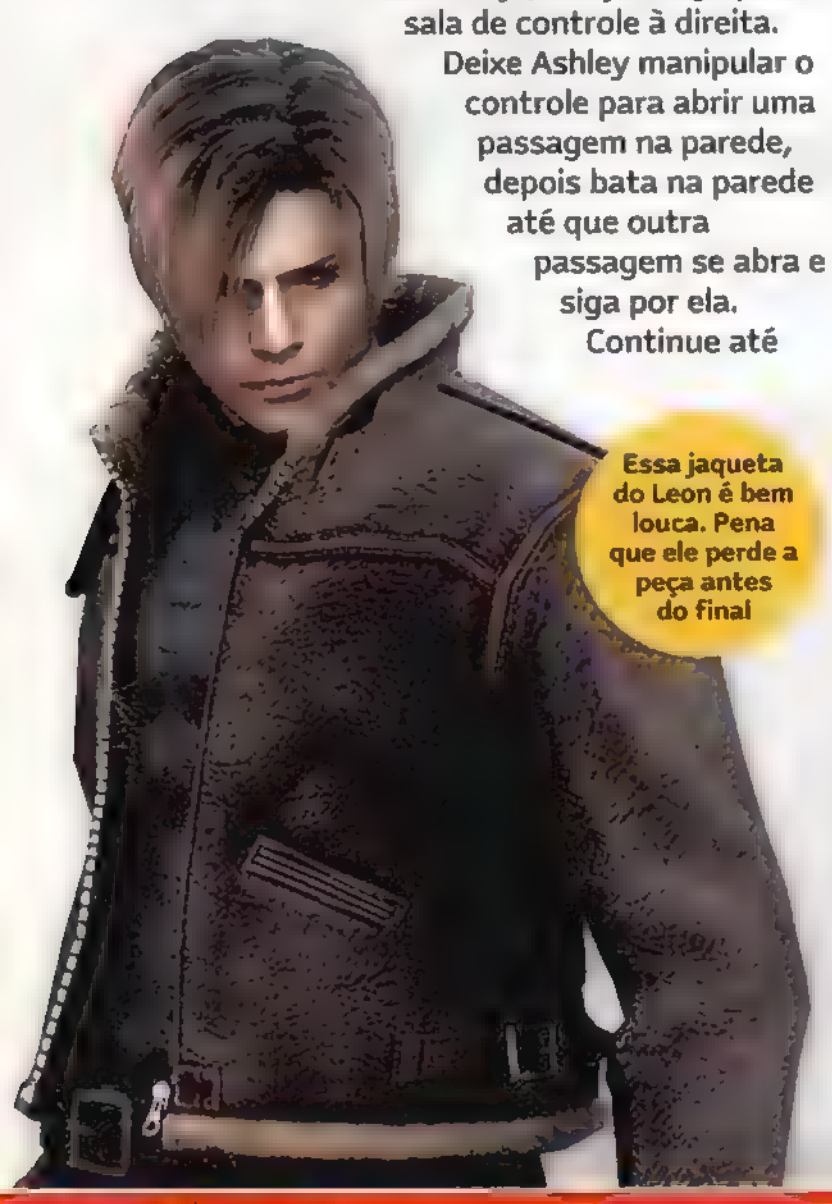
Card Key. Depois use o painel ao lado e acesse o pequeno freezer no fim desta sala para pegar a mira térmica (Infrared Scope). Com ela acoplada ao rifle, você pode derrotar os Regenerators acertando os pontos vermelhos de seus corpos. Elimine-os para que a porta se abra e siga rumo à última porta do corredor.

Use os controles para pegar e jogar os inimigos no contêiner de lixo, depois prossiga até encontrar Ashley, que está presa. Siga pela outra porta rumo à próxima máquina de escrever, vá para a sala no fim do corredor e mate o Regenerator com o auxílio da mira térmica. Pegue dele o Storageroom Card Key, depois ande até para a próxima porta e tome o elevador para entrar na torre do rádio. Depois disso, volte até a prisão de Ashley.

CAPÍTULO 5.2



Antes de sair, pegue o Paper Airplane, depois volte e use o controle para chegar ao contêiner de lixo. Lá embaixo, acione a alavanca e derrote o Regenerator o mais rápido possível. Em seguida, empurre as caixas que impedem o seu caminho. Na área onde há uma bola de aço, desça e siga para a sala de controle à direita.



Deixe Ashley manipular o controle para abrir uma passagem na parede, depois bata na parede até que outra passagem se abra e siga por ela.

Continue até atravessar uma entrada com um botão vermelho; em seguida, puxe a alavanca e peça para Ashley passar por baixo do portão.

Para abrir o portão seguinte, deixe Ashley em um controle e siga para o outro. Aperte o botão quando a luz do meio brilhar, depois suba no trator e fique próximo a Ashley, destruindo qualquer inimigo que aparecer. Quando ela parar o trator e mostrar um interruptor no alto, desça e suba até o painel que aciona o elevador, mas seja rápido para que não peguem Ashley. Após acioná-lo, volte para o trator. Depois do acidente, siga pela porta.

CAPÍTULO 5.3

Pegue o arquivo Our Plan na mesa, então siga até encontrar uma escadaria. Fique atento aos botões de esquiva. Passe pela sala dos lasers e sente-se na poltrona da próxima sala. Siga para a passagem atrás da poltrona, pegue o Luis Memo 4 em cima das caixas e continue pela ponte até cair na gaiola. Evite o monstro e use granadas, se precisar. Atire nos botões verdes para abrir passagens e acione dois botões vermelhos para abrir um portão com uma seta desenhada. Ele é a saída para a próxima gaiola.

Quando sair da última gaiola, fique atento para não perder a chance de se agarrar no gancho. O monstro da gaiola virá atrás de você. Use a magnum contra ele e, se quiser, atire nos barris vermelhos quando ele estiver próximo. Entre pela porta, suba a escadaria e, no lado de fora, entre na passagem dentro da barraca e pegue o Krauser's Note ao lado da máquina de escrever. Continue o caminho pelo corredor de pilares e, ao encontrar Krauser, siga pela esquerda e suba a escadaria. Quando ele se aproximar, use a faca. Depois que ele sumir, desça por fora e mantenha-se à direita para enfrentá-lo novamente.

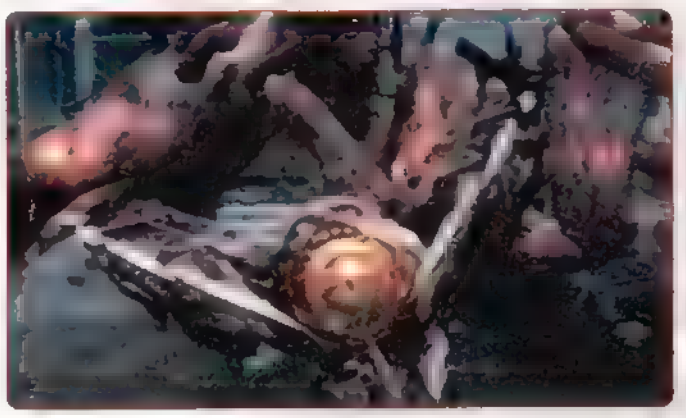
Quando surgir a estátua, empurre-a até o outro piso branco, próximo a duas colunas. Acione as alavancas, siga até a torre e suba pela escada espiral. Vá pela beirada de madeira para obter um item e enfrentar Krauser em sua forma mutante. Equipe-se com a magnum e acerte a perna dele até que ele se agache, para que você possa atirar em seu rosto. Repita o processo até derrotá-lo, depois pegue o item deixado por ele, pule para baixo e use os objetos no painel dourado.

CAPÍTULO 5.4

Quando o helicóptero aparecer para ajudar, vá para locais em que você possa evitar os tiros e prossiga quando aparecer uma cena de explosão. O caminho aqui é simples: dê tiros para estourar o cadeado do portão, depois continue pela pequena ponte. Deslize pela corda, acione a alavanca e atravesse o portão que foi aberto. Aperte os dois botões nas áreas superiores para abrir a passagem, em seguida, prossiga pela trilha até a máquina de escrever.

Na ala da prisão, escale pelo lado esquerdo da escada para chegar à porta. No campo de batalha, vá para o fundo pulando o saco de areia, suba a escada e aperte o botão. Siga rumo ao local onde o inimigo pegou o Card Key, pela passarela, e elimine-o para tomar o item dele. Use o objeto na máquina de onde ele o tirou, volte pela passarela e suba a escada para acionar o botão da sala de cima. Volte para a sala do primeiro botão, depois desça pela passagem à esquerda, nos fundos, e prossiga.

CAPÍTULO FINAL



Pegue o arquivo Our Mission próximo à porta. Do outro lado, salve o game e compre itens de cura com o mercador. Para enfrentar Saddler, use granadas ou acerte os olhos amarelos de sua perna quando eles se abrirem. Assim que ele tombar, pule nele com o A para atacá-lo com tudo. Quando a luz estiver verde, atravesse a ponte e pegue o lança-foguetes que Ada joga para você. Use-o no inimigo para encerrar a briga. Como já é tradição na série, há uma contagem regressiva. Quando ela começar, vá para o elevador, desça passando pelo túnel e use a chave no jet-ski. Desvie dos obstáculos e, quando a onda vier, acelere usando o direcional para cima e continue desviando até o final do túnel. Curta o final e não deixe de ver os créditos por completo.

Essa jaqueta do Leon é bem louca. Pena que ele perde a peça antes do final

MODO SEPARATE WAYS

Capítulo 1 - Ring the Church Bell

Seu objetivo aqui é tocar os sinos da igreja, fazendo com que os moradores parem com sua onda de raiva e Leon, que está cheio de inimigos em seus calcanhares, possa ter uma folga. Assim que começar, corra para a torre da igreja. Lá de cima, você vai ver que as coisas estão feias para Leon. Desça e uma animação mostrará um brilho em cima de um dos telhados. Trata-se da chave para a porta com o símbolo da seita. Posicione-se em frente a este telhado para usar uma das funções mais importantes da sua arma: um grampo que consegue levar Ada aos pontos mais altos do cenário. Pegue a chave e siga para a porta com o mesmo símbolo.

Nesse local, você vai encontrar um vendedor que possui novas armas e itens. Passe pela porta e siga pela caverna. Suba a escada no final do corredor e continue até chegar ao cemitério. Atravesse-o correndo e siga para a parte de trás da igreja. Depois desça pela ponte de madeira até o local onde há uma mulher com uma serra-elétrica. Atire nela e pegue a jóia verde.

Volte e entre pela porta ao lado do portão principal da igreja. Nesse local, há um painel. Digite a seqüência 3,3,3,4,4,4,3 para acender os símbolos. Pegue a pedra que foi liberada e substitua-a pela pedra verde que você acabou de achar. Entre na igreja, suba as escadas à esquerda e mexa as peças do vitral de modo que fiquem iguais às do modelo acima dele. Feito isso, você verá os moradores se afastando de Leon.

Capítulo 2 - Rescue Luiz

Ada está acompanhando Leon e Luiz de perto neste trecho do jogo. Ao ver que ambos foram pegos por membros da seita misteriosa, ela resolve dar uma ajuda para que eles escapem. Desça do casarão e atravesse a cidade. Use o mapa para se guiar. A seguir, passe pelo lado esquerdo da torre e entre no portão. Siga em frente, atravesse o estábulo pelo lado esquerdo, entre no portão e desça a estrada até passar pelo túnel. Dê uma circulada pelo local até encontrar os rapazes, faça todo o caminho de volta e, quando chegar à vila, entre na última travessa à esquerda.

Depois de passar pelo portão, suba e pegue a chave da porta de metal na sala onde há um mercador. Desça e abra a porta. Mate a mulher com a serra-elétrica e pegue a chave, depois volte pelo mesmo portão e ative o teleférico. Desça e use o grampo para pular a barreira de madeira. Passe pelo gigante e entre na porta. Um vídeo mostra seu encontro com Luiz.

Capítulo 3 - Retrieve the Sample

Ache todos os baús para que o portão do labirinto seja aberto. Suba e entre pela porta aberta na sacada. Saia pela outra porta, à esquerda, passe pela sala de jantar e entre à direita. Há um mercador aqui. Entre na primeira porta à direita e siga pela sacada até chegar a uma porta trancada. Você deve entrar pela janela exibida na animação. Pegue os itens e, no baú menor, o Hourglass. Volte à sala de jantar e entre pela porta à direita.

Você vai ficar preso na mesma gaiola em que Leon ficou antes. O baú está vazio. Verifique-o novamente e você verá que há um fundo falso. Coloque o Hourglass nele para abrir uma porta e entre por ela. Você vai assistir a Leon em uma batalha feroz. Passe pela passarela e entre na porta. Leon vai reviver a cena em que Luiz morre e Ada é testemunha ocular de tudo.

Capítulo 4 - Stop Leon's Assassination

Siga até o final do corredor e entre pela porta branca à esquerda. Atravesse a porta à direita, no final, depois siga em frente e entre à esquerda. Na próxima tela, existe uma máquina de bateria antiaérea desativada. Desça e pegue o cartão azul que ativa essa máquina, depois volte e acabe com toda a resistência inimiga.

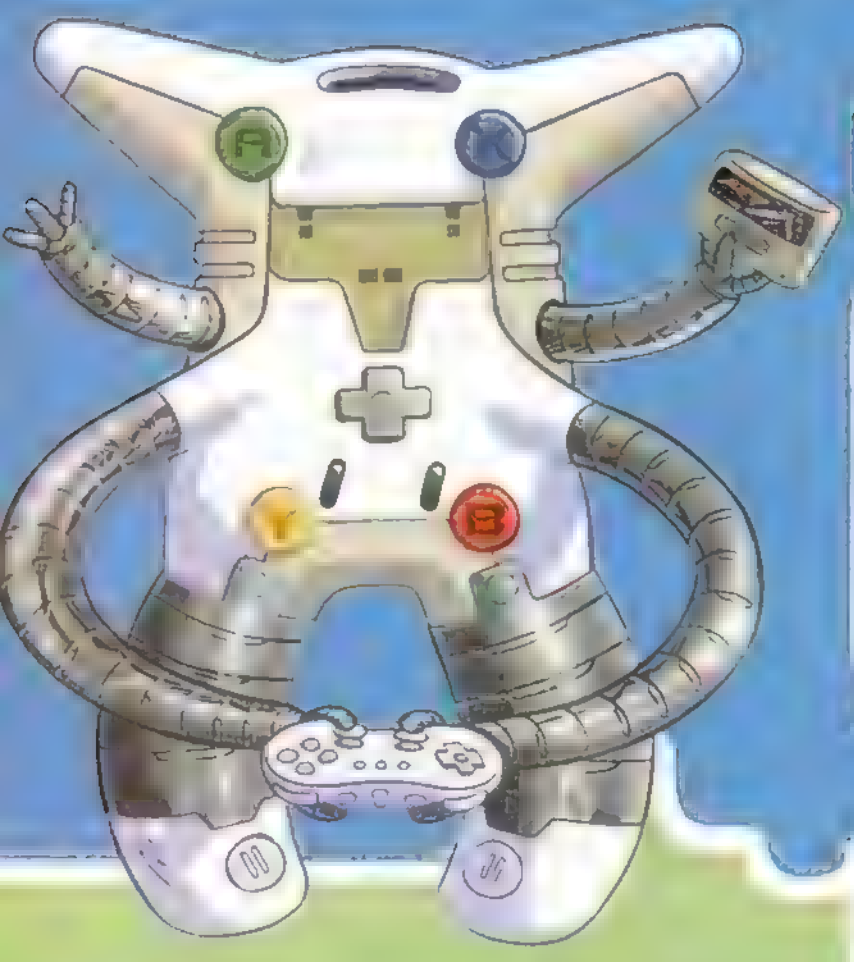
Detonada a oposição, um elevador voltará a funcionar. Desça a plataforma, suba a escada e entre nele para chegar ao outro lado da estrutura. Suba dois níveis do navio usando as escadas rentes à parede. Quando chegar ao alto, mais baterias antiaéreas vão aparecer. Use o grampo para subir mais um nível, pegue o cartão vermelho e suba mais um andar.

Entre na máquina e destrua todos os dispositivos. A seguir, atravesse para o outro lado novamente e entre pelo portão. Você vai assistir ao nível afundando. Desça, dê a volta pela esquerda e suba a escada. Passe por uma longa seqüência linear de corredores e portas e, ao passar pelas caldeiras do navio, entre pela porta em frente e veja Leon e seu inimigo lutando.

Chapter 5 - Obtain the Sample

Siga até a estrutura no final do campo. Ao entrar, um mutante vai jogar um galão de gasolina e bloquear a saída. Mate todos os inimigos que aparecerem até a porta se abrir, depois suba as escadas até o andar mais alto e deslize pela corda. Você vai ficar trancado. Suba pela escada da direita e, no fundo, arrombe a porta e acione o interruptor. Desça e faça o mesmo com a escada e o interruptor da esquerda, depois saia pelo portão que se abriu.

Continue em frente até chegar ao portão no fundo, à esquerda. Lá dentro, desça a colina e pule no buraco. Você encontra Leon, que já está sofrendo os efeitos da doença. Siga em frente, entre pela porta dupla à esquerda e salve o jogo. Você está no mesmo corredor da prisão por onde Leon passou. Siga até o final e suba pelo canto esquerdo para chegar à porta no alto. Para enfrentar o próximo inimigo, use a tática clássica: tiro no pé, tiro na cabeça. Entre pelo duto e prepare-se para enfrentar Salazar. Atire na cara dele. Quando um olho aparecer na boca do cara, acerte uma facada nele. Depois disso, você tem dois minutos para descer toda a estrutura, pegar o lança-foguetes e jogá-lo para Leon.



DOWNLOAD

SUA DOSE MENSAL DE NOSTALGIA GAMÍSTICA

Bem-vindo à seção "Download", a parada obrigatória para os nostálgicos de plantão. Aqui você relembra o passado da indústria de games com informações, dicas e novidades sobre o Virtual Console (VC), o serviço de download do Wii que traz games clássicos lançados para os antigos consoles da Nintendo (NES, SNES e N64), além de Mega Drive e TurboGrafx-16. Enfim, é como voltar no tempo, mas sem correr o risco de ficar lá pra sempre.

COMPATIBILIDADE DE CONTROLES

Todos os títulos disponíveis no Virtual Console podem ser jogados com o Classic Controller, que é vendido separadamente. No entanto, dependendo do console no qual o jogo escolhido foi lançado originalmente, você pode usar o Wii Remote ou o controle do GameCube. Confira a tabela abaixo para não correr de risco de comprar um game e ficar sem poder jogá-lo.

Plataforma	Wii Remote	Controle GameCube
NES	Todos os jogos	Todos os jogos
SNES	Incompatível	Todos os jogos
N64	Incompatível	Todos os jogos
Mega Drive	Alguns jogos	Alguns jogos
TurboGrafx-16	Todos os jogos	Alguns jogos

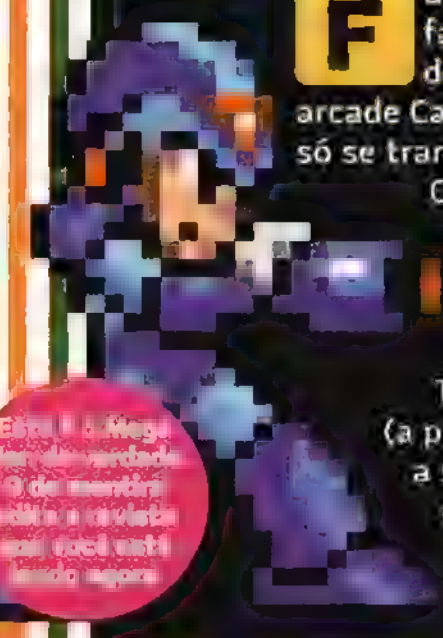
TABELA DE PREÇOS

Os jogos do Virtual Console são vendidos em Wii Points. Você pode adquirir esses pontos de duas maneiras: comprando cartões de Wii Points (e inserindo o código que vem neles na sua conta online); ou usando seu cartão de crédito internacional. A quantidade de Wii Points varia de acordo com o console original do título desejado, assim como o valor de cada 100 Wii Points depende da região onde você está. As principais são EUA (US1), Japão (¥1) e Europa (€1). Faça a conversão usando as informações a seguir e a cotação do dia da moeda correspondente para saber quanto terá de desembolsar.

NES .....500 Wii Points
SNES .....800 Wii Points
N64 .....1000 Wii Points
Mega Drive .....800 Wii Points (600 no Japão)
TurboGrafx-16 .....600 Wii Points

LIÇÃO DE HISTÓRIA #2: CAPCOM

RECEITA DE SUCESSO: CÁPSULAS E COMPUTADORES



Fundada em 1979, a fabricante japonesa de máquinas de arcade Capsule Computers só se transformou na Capcom que conhecemos hoje em 1983, com a chegada de Kenzo Tsujimoto, ex-Irem (a produtora que criou a série *R-Type*). Não é nenhuma novidade (ao menos para jogadores mais velhos) que o nome Capcom é o resultado da junção das duas primeiras metades das palavras que formavam o nome original da empresa – uma idéia do próprio Tsujimoto. O que talvez nem os gamers mais experientes saibam é que as duas metades restantes não foram totalmente descartadas: Suleputer é o nome da divisão de merchadising da Capcom, responsável, entre outras coisas, pelas trilhas sonoras oficiais dos jogos e séries da companhia.

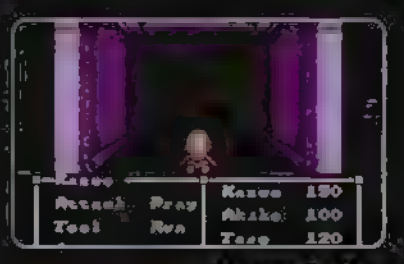
Vida infinita

O primeiro título desenvolvido pela empresa foi *Vulgus*, um jogo de nave em progressão vertical lançado em 1984 – quem jogou *Marvel vs Capcom*, de 1998, certamente se lembra de ter visto tal informação após as vitórias do personagem Captain Commando (cujas

OS JOGOS QUE QUEREMOS NO VIRTUAL CONSOLE

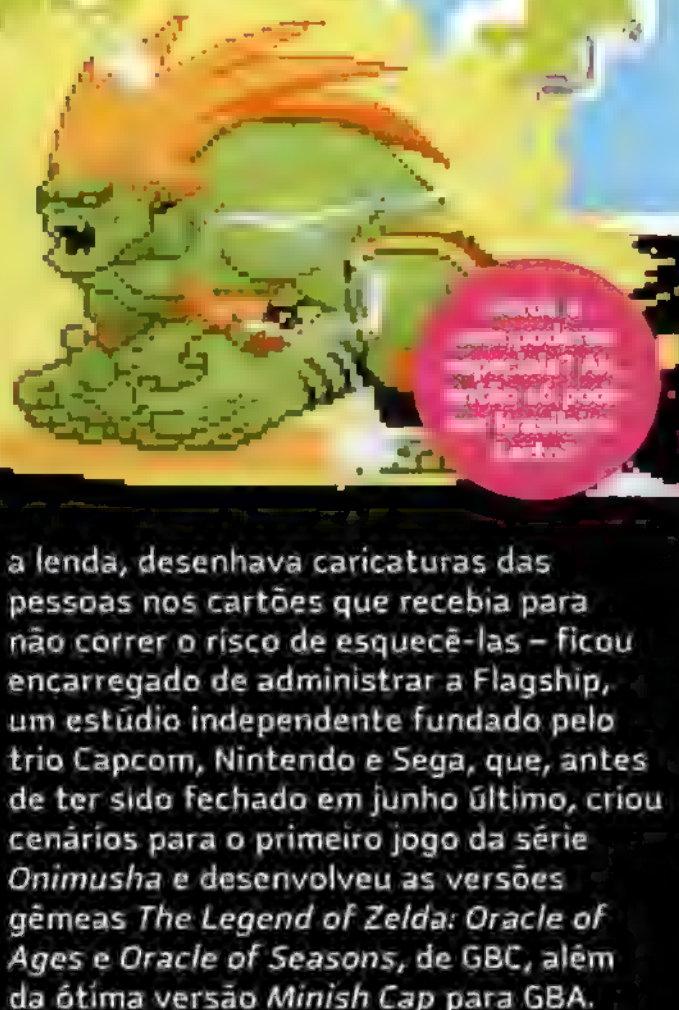
Gun.Smoke Basicamente, um *Commando* (também da Capcom) no Velho Oeste. Destaque para o herói, que atira sempre com as duas mãos e, mesmo assim, consegue guiar o cavalo.

Duck Tales Da época em que jogos da Disney ainda eram bons. A jogabilidade lembra *Mega Man* e a trilha sonora é de autoria de Yoshihiro Sakaguchi, o mesmo de *Street Fighter 2*.



Sweet Home Na verdade, a casa do título é assombrada e cinco crianças tentam sobreviver dentro dela. Foi o RPG que inspirou o designer Shinji Mikami a criar a série *Resident Evil*.

LOAD



iniciais dos nomes formam a palavra Capcom, caso você ainda não tenha percebido). A importância histórica de *Vulgus*, no entanto, não vem só do fato de ele ter sido a primeira cria da Capcom, mas sim de um item chamado Yashichi. Trata-se de uma pequena esfera vermelha com um cata-vento branco no meio que é usada até hoje nos jogos da empresa, com os mais variados efeitos – depois de *Vulgus*, ela apareceu em outros 32 títulos da casa.

Acontece que, mais do que um item que serve para recuperar a energia dos personagens nos jogos, o Yashichi representa a principal característica da produtora: a de manter suas criações vivas e sempre em evidência, como fica comprovado pelo número de versões de séries como *Resident Evil* (14), *Street Fighter* (17) e *Mega Man* (mais de cem), além dos jogos de luta que, de tempos em tempos, reúnem personagens que não aparecem com tanta freqüência.

Briga de rua

Algumas dessas franquias de renome, que renderam e ainda rendem milhões para a Capcom, porém, quase deixaram de existir. Yoshiki Okamoto, que criou a série *Street Fighter* em 1987, só foi parar na Capcom após ter sido demitido da Konami por criar *Gyruss* e *Time Pilot* em vez de os jogos de corrida que haviam sido solicitados a ele.

Anos mais tarde, Okamoto – que, reza a lenda, desenhava caricaturas das pessoas nos cartões que recebia para não correr o risco de esquecê-las – ficou encarregado de administrar a Flagship, um estúdio independente fundado pelo trio Capcom, Nintendo e Sega, que, antes de ter sido fechado em junho último, criou cenários para o primeiro jogo da série *Onimusha* e desenvolveu as versões gêmeas *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons*, de GBC, além da ótima versão *Minish Cap* para GBA.

Megaplano

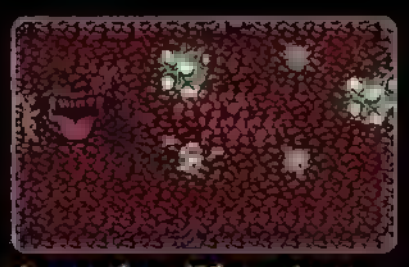
Mega Man (ou *Rockman*, como é conhecido no Japão), por sua vez, foi criado por Keiji Inafune, até então um mero ilustrador de *Street Fighter*. Segundo ele, o esquema de derrotar os chefes em uma ordem específica para facilitar na hora das batalhas, uma das marcas registradas da série, foi inspirado pela brincadeira Papel, Pedra e Tesoura (o popular Jô-ken-pô). Diferentemente dessa dinâmica de jogo, a cor da armadura do personagem, sua característica mais marcante, não foi definida de caso pensado, mas sim por falta de opções – como o NES só conseguia exibir 56 cores diferentes e a grande maioria delas era tons de azul, Inafune teve de optar pelo óbvio.

Quanto aos mais de cem jogos do personagem, por pouco esse número não sai de um. A primeira versão, lançada em 1987, não vendeu tão bem quanto o esperado, o que, em um primeiro momento, fez a Capcom descontinuar a série e colocar Inafune e sua equipe para desenvolver *Professional Baseball Murder Mystery*. Decidido a não deixar sua criação morrer, Inafune convenceu os executivos da Capcom de que poderia melhorar a situação com um novo jogo do personagem. A empresa deu o aval para a seqüência, mas impôs uma condição: ele teria de criar o jogo ao mesmo tempo em que trabalhava no obscuro título ao qual havia sido designado a desenvolver. Obviamente, ele deu conta do recado.

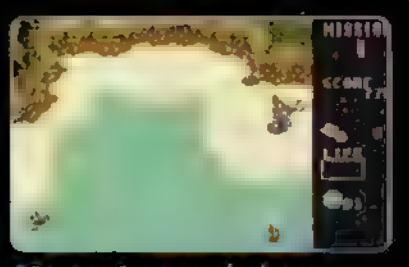
Exed Exes Um dos primeiros títulos da história da Capcom, também conhecido como *Savage Bees*. É um jogo de nave em progressão vertical no qual você elimina abelhas – dã!

Saturday Night Slam Masters Ótimo game de luta livre 2D. Manja o Haggar, do *Final Fight*? Então, foi aqui que ele apareceu pela primeira vez, antes de virar prefeito.

Bionic Commando Sem dúvida, influenciou na criação de *Wrath of the Black Manta* (vulgo *Ninja Cop*). Referências nazistas foram retiradas para que ele fosse lançado nos EUA.



Legendary Wings Jogo de nave com fases em progressão vertical e horizontal. Dizem que o charme é o tema – para nós, é a cabeça do herói, que tem forma de esquilo.

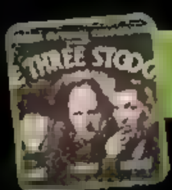


Mercs Apesar de ter mercenários como protagonistas, é a continuação oficial de *Commando*. Foi lançado em 1990, simultaneamente para arcade e Mega Drive.

VELHARIA TIPO B

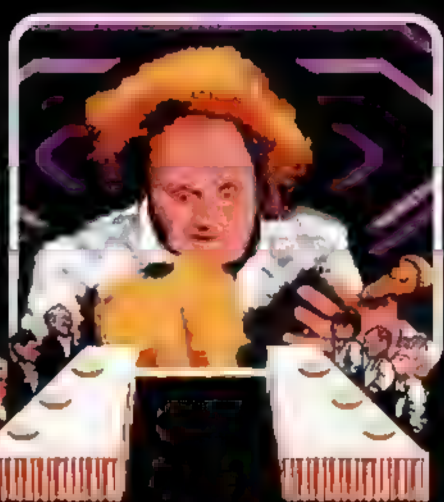
DEZ JOGOS BASEADOS EM FILMES QUE NÃO PODEM APARECER NO VIRTUAL CONSOLE DE JEITO NENHUM

Não dá para negar que a maneira mais fácil de uma **produtora ganhar dinheiro fácil é criando games baseados** em filmes. Hoje em dia, desenvolver jogos assim não é difícil, uma vez que eles são pensados junto com os longas e a tecnologia atual permite criar seqüências praticamente idênticas às vistas na tela do cinema. Antigamente, porém, as coisas não funcionavam assim. Conheça dez filmes que se transformaram em jogos bizarros que esperamos nunca ver no VC.



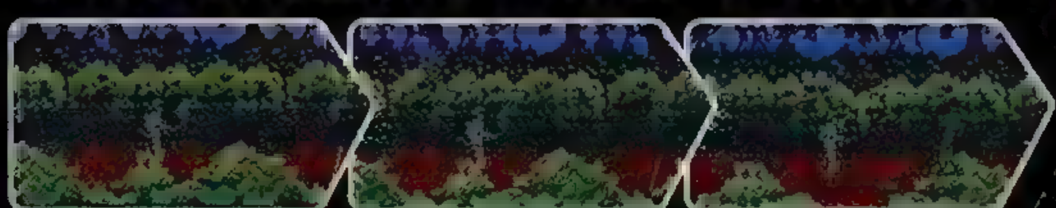
THREE STOOGES (NES)

O objetivo dos três patetas aqui é arrecadar dinheiro para ajudar um orfanato, então eles saem à procura de bicos em anúncios de jornal. A escolha dos anúncios acontece de forma aleatória – o que não faz o menor sentido – e os bicos são minigames tão estranhos que fazem inveja à série *WarioWare* no quesito esquisitice.

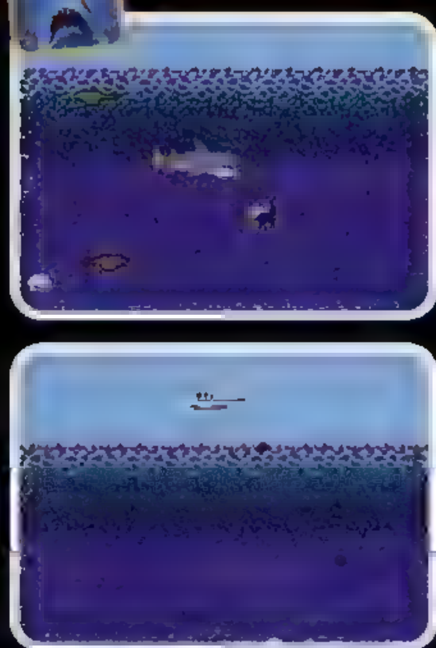


PLATOON (NES)

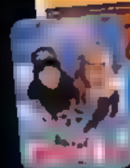
O filme levou várias estatuetas do Oscar quando foi lançado, mas o jogo não merece nem um décimo de uma. Você controla um soldado por uma floresta-labirinto e deve ficar atento aos vietcongs que surgem de todos os cantos. Oliver Stone, o diretor do filme, nem deve saber da existência do jogo.



JAWS (NES)



Nem a música tema, que toca na tela inicial, consegue deixar você com a sensação de que vai jogar algo parecido com o filme. Você controla um barquinho pelo mar à procura do tubarão, mas passa a maior parte do tempo matando arraias e águas-vivas e coletando conchas e estrelas-do-mar. Para quê? Para se livrar do tubarão que não é...



WAYNE'S WORLD (NES)

Se você assistiu ao filme (conhecido por aqui como *Quanto Mais Idiota Melhor*), certamente se lembra que os personagens principais, Wayne e Garth, são sugados para dentro de um jogo e precisam se defender de instrumentos musicais, ninjas e gatos pretos. Não? Então você assistiu a outro filme, pois no game é exatamente isso que acontece.

TUBO RETRÔ

PREFEITO PERFEITO

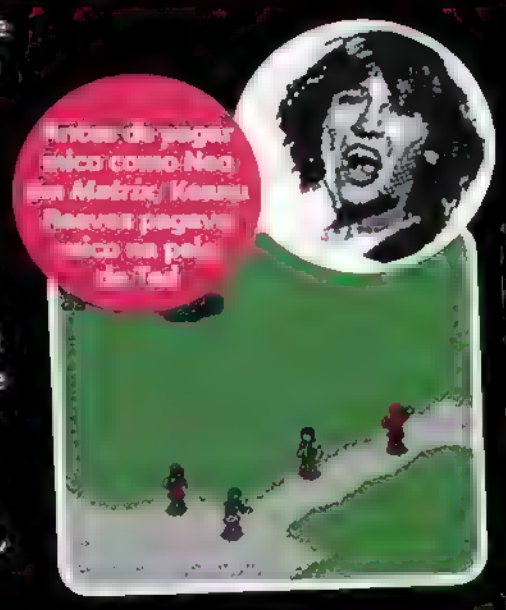
SANDUBA ASSASSINO

MARIO NA PALMA DA MÃO

DOWNLOAD
100% VIRTUAL CONSOLE

BILL AND TED'S EXCELLENT GAME ADVENTURE (NES)

A única coisa que o filme e o jogo têm em comum além dos protagonistas é o esquema de viajar no tempo usando telefones públicos. De resto, nada faz você lembrar que está jogando a mesma aventura que viu no longa. E nem poderia mesmo, já que a história do game é completamente diferente. O pior de tudo, porém, é o fato de os personagens só conseguirem se mover em determinadas superfícies. Na grama, por exemplo, é impossível se mexer.



[illegible]

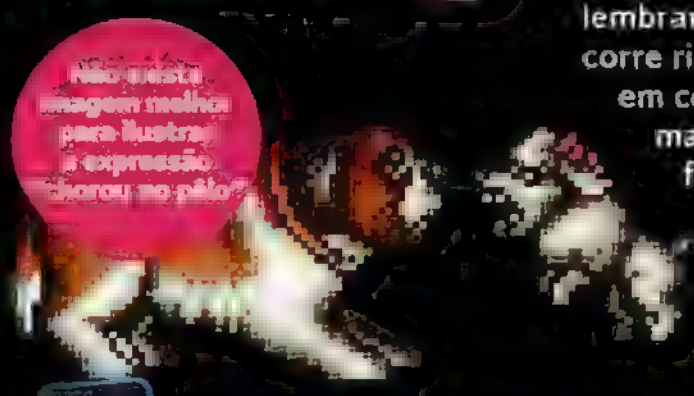
Se fosse lançado hoje, funcionaria perfeitamente com o mesmo estilo de jogo da série *Deception*, cujo objetivo é montar e acionar armadilhas no momento certo. Como isso era impossível na época em que o jogo foi lançado, a saída foi obrigar o jogador a coletar itens que, quando deixados no chão, surtem sempre o mesmo efeito: paralisar os inimigos por alguns instantes. Além disso, aparentemente, a família do moleque nunca mais volta para casa, pois o jogo parece não ter fim.

[illegible]

Um trecho da sinopse do filme: "A computação gráfica e inovadoras técnicas visuais dão vida a um fantástico mundo artificial onde a mente frágil de um jardineiro é utilizada em experiências científicas. Com seu poder mental ampliado ao extremo, ele se transforma num ser absoluto cujo cérebro é capaz de destruir qualquer coisa." No jogo, isso se resume a fuzilar inimigos em cenários urbanos e voar, em primeira pessoa, por dimensões virtuais.

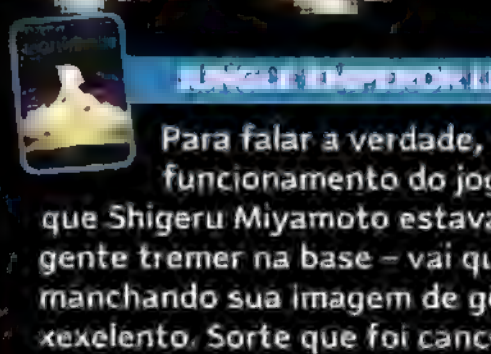
[illegible]

Tudo bem o cão protagonista ser gigantesco se comparado à área total da tela, afinal ele também é imenso no filme. Mas até onde lembramos, no longa ele não corre risco de vida se encostar em cercas, postes de luz, maçãs e tudo mais. Se não fosse tão irritante, até daria para sentir pena do cachorrão.



[illegible]

Funciona assim: você guia o Gasparzinho, o segundo personagem infantil mais depressivo de todos os tempos – o Ursinho Pooh ainda fica em primeiro lugar na nossa opinião – para ajudar a garota Kat a avançar pelos diferentes cômodos da mansão assombrada. O problema é que se você não assiste ao filme antes de jogar, fica sem saber o motivo para estar fazendo isso. Tosco.



[illegible]

Para falar a verdade, não sabemos muito sobre o funcionamento do jogo, mas o simples fato de descobrir que Shigeru Miyamoto estava desenvolvendo o título faz a gente tremer na base – vai que ele erra a mão e acaba manchando sua imagem de gênio por causa de um caozinho xexelento. Sorte que foi cancelado.

PUNCH-OUT!! COLEGIAL

ESQUEMA NINJA

SONIC & VIDA UTILIDADES

SEM BOLA EXTRA

DESTAQUE DO MÊS

OU VOCÊ COMPRA... OU VOCÊ COMPRA! SIMPLES ASSIM

F-ZERO X

PLATAFORMA N64
LANÇAMENTO ORIGINAL 1998

Oito anos após o lançamento da versão original – *F-Zero* (SNES), de 1990 –, os fãs de jogos de corrida futurista foram agraciados por *F-Zero X*, a primeira versão 3D da aclamada série da Nintendo. Além da diferença no visual e de ser bem mais difícil do que no SNES, outro destaque de *X* era o modo Death Race, uma disputa cujo objetivo é se livrar dos outros 29 participantes da maneira mais rápida possível. Ao contrário das demais pistas disponíveis nos outros modos de jogo, no Death Race os competidores corriam em um reta sem fim – ou seja, não existia limite de voltas – e era possível ativar o turbo desde o início.

Em 2000, a Nintendo lançou, exclusivamente no Japão, o *F-Zero X Expansion Pack Kit*, que foi o primeiro disco para o 64DD, o expansor do N64. O *Expansion Pack Kit* adicionava 12 novas pistas ao jogo, além de editores de veículos e de percursos.

A qualidade das texturas não é das melhores, mas a absurda sensação de velocidade compensa

Todas as 30 naves disponíveis em *F-Zero X*. Pra que tanto, já que todo mundo joga ou com a Blue Falcon ou com a Fire Stingray?

COMIXZONE

PLATAFORMA MEGA DRIVE
LANÇAMENTO ORIGNAL 1995

Invencibilidade

No menu Options, acesse a jukebox, posicione o cursor sobre os números a seguir e pressione o botão C em cada um deles: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11.

Seleção de fases

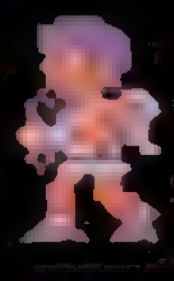
Faça o mesmo processo da dica acima com os seguintes números: 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6 + o número da fase em que quer jogar.

CHEW MAN FU

PLATAFORMA TURBOGRAFX-16
LANÇAMENTO ORIGNAL 1990

Esferas douradas

Na tela inicial, segure os botões 1 e Select e, em seguida, pressione esquerda e para cima no direcional.



KID ICARUS

PLATAFORMA NES
LANÇAMENTO ORIGNAL 1987

Passwords

Na tela de password, digite os seguintes códigos:

6eW3!! !!!!OO F38WIH C0042N ..... Fase 1-2; força; energia; e itens no máximo
0000eu 60j700 uG0004 1000J0 ..... Fase 1-4
000ys T0J300 m2001C H000aS ..... Fase 2-1
00008C i04400 mIG01D I0005F ..... Fase 2-4
0000mu w0K200 O3G00H I100s5 ..... Fase 3-1
ICARUS ANDTHE ARROWS FLYING ..... Fase 3-3
0000y0 11X200 u0G00H I100t0 ..... Fase 3-4
00008p 414100 O3G00H I500eB ..... Fase 4-1
AuW2e5 XcdF00 mt000G K50Wuu ..... Fase final; 9,999,999 pontos
KidKid Icarus KidKid Icarus ..... Fase final; invencibilidade
DUVANS MAMMOR KOMMER BORTOT ..... Fase final; invencibilidade; melhores flechas
ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS ..... Vida infinita

LISTÃO

SEU MENU OFFLINE DE CLÁSSICOS DO VIRTUAL CONSOLE

✓ disponível ✗ indisponível

NES (FAMICOM)

JOGO	EUA	JP	EURO
• Adventures of Lolo 2	✗	✓	✗
• Adventures of Lolo	✗	✗	✓
• Balloon Fight	✗	✗	✓
• Baseball	✓	✓	✓
• Castlevania	✓	✗	✓
• Challenger	✗	✓	✗
• Donkey Kong Jr. Math	✗	✓	✓
• Donkey Kong Jr.	✓	✓	✓
• Donkey Kong	✓	✓	✓
• Elevator Action	✓	✓	✗
• Excitebike	✓	✓	✓
• Exerion	✗	✓	✗
• Field Combat	✗	✓	✗
• Flappy	✗	✓	✗
• Front Line	✗	✓	✗
• Galaga	✓	✓	✓
• Gomoku Narabe Renju	✗	✓	✗
• Gradius II	✗	✓	✗
• Gradius	✓	✓	✓
• Ice Climber	✓	✓	✓
• Ice Hockey	✓	✓	✓
• Ikki	✗	✓	✗
• Kid Icarus	✓	✓	✓
• Kirby's Adventure	✓	✓	✓
• Lode Runner	✓	✓	✗
• Mach Rider	✗	✗	✓
• Mario Bros.	✓	✓	✓
• Mega Man	✗	✗	✓
• Mighty Bomb Jack	✓	✓	✓
• Milon's Secret Castle	✓	✓	✗
• NES Open Tournament Golf	✓	✗	✓
• Ninja Gaiden	✓	✓	✗
• Ninja Jajamaru-kun	✗	✓	✗
• Pac-Man	✓	✓	✓
• Pinball	✓	✓	✓
• Pooyan	✗	✓	✗
• Punch-Out!!	✓	✓	✓
• Shin Oni Ga Shima	✗	✓	✗
• Soccer	✓	✓	✓
• Solomon's Key	✓	✓	✓
• Star Soldier	✗	✓	✗
• Super Mario Bros. 2	✓	✗	✓
• Super Mario Bros.	✓	✓	✓
• Super Mario Bros.: The Lost Levels	✗	✓	✗
• Tecmo Bowl	✓	✗	✗
• Teenage Mutant Ninja Turtles	✓	✗	✓
• Tennis	✓	✓	✓
• The Adventures of Valkyrie: Legend of the Key of Time	✗	✓	✗
• The Legend of Kage	✓	✓	✗
• The Legend of Zelda	✓	✓	✓
• Tsuppari Oozumou	✗	✓	✗
• Urban Champion	✓	✓	✓
• Wario's Woods	✓	✓	✓
• Xevious	✓	✓	✓
• Yoshi	✗	✓	✓
• Zelda II: The Adventure of Link	✓	✓	✓

NINTENDO 64

JOGO	EUA	JP	EURO
• F-Zero X	✓	✓	✓
• Mario Kart 64	✓	✓	✓
• Star Fox 64	✓	✓	✓
• Super Mario 64	✓	✓	✓
• The Legend of Zelda: Ocarina of Time	✓	✓	✓

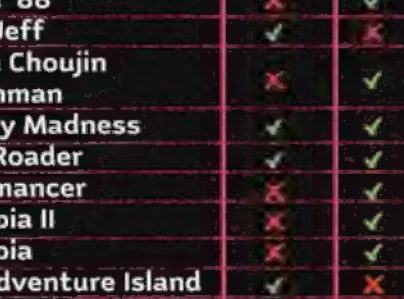
Obs.1: no caso de jogos também lançados nos EUA, o nome usado é o da versão norte-americana.
Obs.2: atualizada até o dia 05/07/07.

MEGA DRIVE (GENESIS)

JOGO	EUA	JP	EURO
• Alex Kidd in the Enchanted Castle	✓	✓	✓
• Alien Storm	✗	✓	✗
• Altered Beast	✓	✓	✓
• Bahamut Senki	✗	✓	✗
• Beyond Oasis	✓	✓	✓
• Bio-Hazard Battle	✓	✓	✓
• Bonanza Bros.	✓	✓	✓
• Columns	✓	✓	✓
• Comix Zone	✓	✓	✓
• Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	✓	✗	✓
• Dyna Brothers	✗	✓	✗
• Ecco the Dolphin	✓	✓	✓
• Ecco: The Tides of Time	✓	✓	✗
• Gain Ground	✓	✓	✓
• Golden Axe II	✓	✓	✗
• Golden Axe	✓	✓	✓
• Gunstar Heroes	✓	✓	✓
• Kid Chameleon	✓	✓	✓
• Pulseman	✗	✓	✗
• Puyo Puyo Tsu	✗	✓	✗
• Puyo Puyo	✗	✓	✗
• Puzzle & Action: Tanto-R	✗	✓	✗
• Rent-A-Hero	✗	✓	✗
• Ristar	✓	✓	✓
• Shadow Dancer	✗	✓	✗
• Shining in the Darkness	✗	✓	✗
• Shinobi III	✗	✓	✗
• Sonic Spinball	✓	✓	✓
• Sonic The Hedgehog 2	✓	✓	✗
• Sonic the Hedgehog	✓	✓	✓
• Space Harrier II	✓	✓	✓
• Streets of Rage 2	✓	✓	✓
• Streets of Rage	✓	✓	✓
• Sword of Vermilion	✓	✓	✓
• The Hybrid Front	✗	✓	✗
• ToeJam & Earl in Panic on Funkotron	✓	✗	✓
• ToeJam & Earl	✓	✓	✓
• Vectorman	✗	✓	✓
• Virtua Fighter 2	✓	✓	✓
• Wonder Boy in Monster World	✓	✓	✓

TURBOGRAFX-16 (PC ENGINE)

JOGO	EUA	JP	EURO
• Adventure Island	✗	✓	✗
• Air Zonk	✗	✓	✗
• Alien Crush	✓	✓	✓
• Battle Lode Runner	✓	✓	✓
• Benkei Gaiden	✗	✓	✗
• Blazing Lazers	✓	✗	✓
• Bloody Wolf	✓	✓	✓
• Bomberman '93	✓	✗	✓
• Bomberman '94	✗	✓	✗
• Bonk 3: Bonk's Big Adventure	✗	✓	✗
• Bonk's Adventure	✓	✓	✓
• Bonk's Revenge	✓	✓	✓
• Bravoman	✓	✓	✗
• Chew Man Fu	✓	✓	✓
• China Warrior	✓	✓	✓
• Dead Moon	✓	✗	✓
• Devil's Crush	✗	✓	✗
• Double Dungeons	✓	✓	✓
• Dragon Spirit	✓	✗	✗
• Dragon's Curse	✓	✗	✓
• Dungeon Explorer	✓	✓	✓
• Final Soldier	✗	✓	✗
• Fire Pro Wrestling Combination Tag	✗	✓	✗
• Galaga '88	✗	✓	✗
• J.J. & Jeff	✓	✗	✓
• Kaizou Choujin Shubibinman	✗	✓	✗
• Military Madness	✓	✓	✓
• Moto Roader	✓	✓	✓
• Necromancer	✗	✓	✗
• Neutopia II	✗	✓	✗
• Neutopia	✗	✓	✗
• New Adventure Island	✓	✗	✓
• Ninja Spirit	✓	✓	✓
• Ordyne	✓	✗	✗
• Out Live	✗	✓	✗
• R-Type II	✗	✓	✗
• R-Type	✓	✓	✓
• Sengoku Mahjong	✗	✓	✗
• Shockman	✓	✓	✓
• Soldier Blade	✓	✓	✓
• Splatterhouse	✓	✓	✓
• Super Star Soldier	✓	✓	✓
• The Silent Debuggers	✗	✓	✗
• Victory Run	✓	✓	✓
• Vigilante	✓	✓	✓
• Wonder Momo	✗	✓	✗
• World Sports Competition	✓	✗	✓
• Youkai Douchuu-ki	✗	✓	✗



SNES (SUPER FAMICOM)

JOGO	EUA	JP	EURO
• ActRaiser	✓	✓	✓
• Breath of Fire II	✗	✓	✗
• Contra III: The Alien Wars	✓	✓	✓
• Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	✓	✗	✓
• Donkey Kong Country	✓	✓	✓
• F-Zero	✓	✓	✓
• Final Fight	✓	✓	✓
• Fire Emblem: Monsh no Nazo	✗	✓	✗
• Fire Emblem: Seisen no Keifu	✗	✓	✗
• Gradius III	✓	✗	✗
• Hercules no Eikou 3	✗	✓	✗
• Kamaitachi no Yoru	✗	✓	✗
• Kirby's Dream Course	✗	✓	✓
• Magical Drop	✗	✓	✗
• Mario's Super Picross	✗	✓	✗
• R-Type III	✓	✓	✓
• Romance of the Three Kingdoms IV	✓	✓	✗
• Shin Megami Tensei	✗	✓	✗
• SimCity	✓	✓	✓
• Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting	✓	✗	✗
• Street Fighter II: The World Warrior	✓	✓	✓
• Super Castlevania IV	✓	✓	✓
• Super Ghouls 'n Ghosts	✓	✓	✓
• Super Mario World	✓	✓	✓
• The Legend of the Mystical Ninja	✓	✓	✓
• The Legend of Zelda A Link to the Past	✓	✓	✓

PÁGINA 98

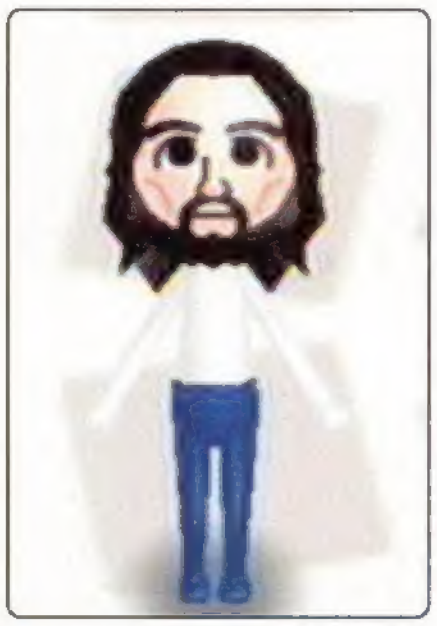
PORQUE NOSSA CRIATIVIDADE PARA CRIAR NOMES DE SEÇÃO TAMBÉM TEM LIMITES

GALERIA Mii

Onde os melhores e os piores Miis se encontram

Enviado por Márcio Reketis São Paulo - SP

Bob Marley - **Pai do Reggae**



Jesus Nazereno - **O Redentor**

Jô Soares - **Gordo**

Luigi - **Irmão do Mario**

Menino Bagre - **Mutação**

Terrance - **South Park**

Quer ver seus Miis aqui? Então faça o seguinte:

1. Usando um PC com placa de captura ou uma câmera digital, capture uma foto do seu Mii.
2. Salve a imagem no formato JPG e envie para ngamer@europanet.com.br (coloque "Galeria Mii" no assunto do e-mail).
3. No corpo da mensagem, coloque seu nome, o nome do seu Mii e a cidade onde você mora.

Os Miis mais interessantes (e bizarros) escolhidos pela redação vão aparecer na "Galeria Mii" da próxima edição.

DO ARCO DO VELLA

Divagações nominativas de um velhaco dos games

Antes de ter espaço e brilho próprios, o evento conhecido hoje como E3 Media & Business Summit acontecia em uma área reservada dentro da feira de eletrônicos de consumo americana, a CES. Quando a indústria dos games começou a dar sinais de que iria se transformar nesse monstro gerador/devorador de dinheiro que conhecemos hoje, os apertados corredores da CES ficaram pequenos demais para suportar o circo que crescia a cada ano. Surge, então, a E3 em 1995, com jeitão de produção hollywoodiana e mostrando para quem quisesse ver que os games estavam chegando para competir de igual para igual com todas as outras formas de entretenimento tradicionais. Eu estive presente nessa primeira edição do evento e me lembro, entre tantas outras coisas, da primeira vez que conversei com Shigeru Miyamoto. Ainda com cara de sono, o japa entrou no mesmo elevador que eu para descer para o café da manhã no hotel em que estávamos. Depois de me recuperar da emoção de ver ali, cara a cara, o homem que pôs Samus no mundo, troquei algumas palavras com ele e pedi para tirarmos uma foto juntos. Quando o elevador chegou ao térreo, agradeci com um "Thanks, Miya" como se já fosse íntimo do cara. Recentemente, me veio a dúvida: será que ele ficou nervoso por ter sido chamado de Miya por um estranho? Nossos amigos da **NGamer** gringa o chamam de Shigsy. Na primeira edição, colocamos Shija em um texto, mas voltamos atrás e deixamos Miyamoto mesmo. Afinal, esse negócio de ficar mudando o nome dos outros pode dar confusão. Não é mesmo, Jill? Ops... Rebecca.

* Eduardo Trivella atualmente é editor da **NGamer Brasil**. Trabalhou na Dimensão Games, a primeira grande locadora de games do Brasil, atuou como analista de produtos da Nintendo na época em que Gradiente representou a empresa no País e foi editor de várias revistas nacionais de games.

Pokémon®

DIAMOND VERSION

PEARL VERSION

There's always someone ready to play.
nintendo Wi-Fi connection
Go to NintendoWiFi.com to get started!

The Pokémon Company

Nintendo

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

NINTENDO DS™

JÁ NAS LOJAS!

© 2007 Pokémon. © 1995-2007 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com 63427A

PELA COMPRA DE QUALQUER UM DESSES JOGOS

GRÁTIS

UMA "STYLUS" COLECIONÁVEL

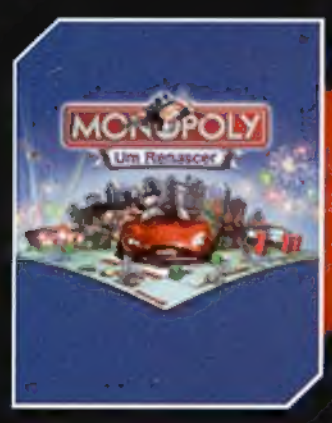
PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ ACABAREM OS ESTOQUES

TRANSFORMERS

RETRO AVENGERS

Envie mensagem de texto com a palavra **GLU** para o número **880**

Acesse o **Portal WAP** direto do seu Oi e escolha a opção **JOGOS**



Jogue com Optimus Prime e lute contra os Decepticons. Você pode se transformar em robô ou veículo e usar armas especiais nos combates. Ajude os Autobots a achar o Allspark, a verdadeira fonte do poder!

Preço do jogo: R$ 10,00 por download, acrescidos do custo de navegação do Portal Wap: R$0,008 por Kbbyte via GPRS ou R$ 0,30 por minuto via CSD. Consulte a compatibilidade do seu aparelho com este serviço em www.oi.com.br. Os valores apresentados já estão com tributos inclusos.

© 2006 Glu mobile, Inc. All rights reserved; HASBRO and its logo, TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. © 2007 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation.
The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved.